Click! • Wszystko o grach • programach • komputerach • Internecie

QUO VADIS:
Tak, jak w Hollywood?

nr indeksu 351555 nr 20 27.09.2001 r. cena 4.10 zł (zawiera 7% vat)

CLICK!

Dwutygodnik o grach komputerowych

ISSN 1509-0558 39
9 771509 055013



Red Faction
Bunt w kopalniach na Marsie

Myst 3
Jaki dziwny jest ten świat...

Arcanum
Kraina magii i maszyn parowych

Wiggles
Czy wierzysz w istnienie skrzatów?

2 MEGA

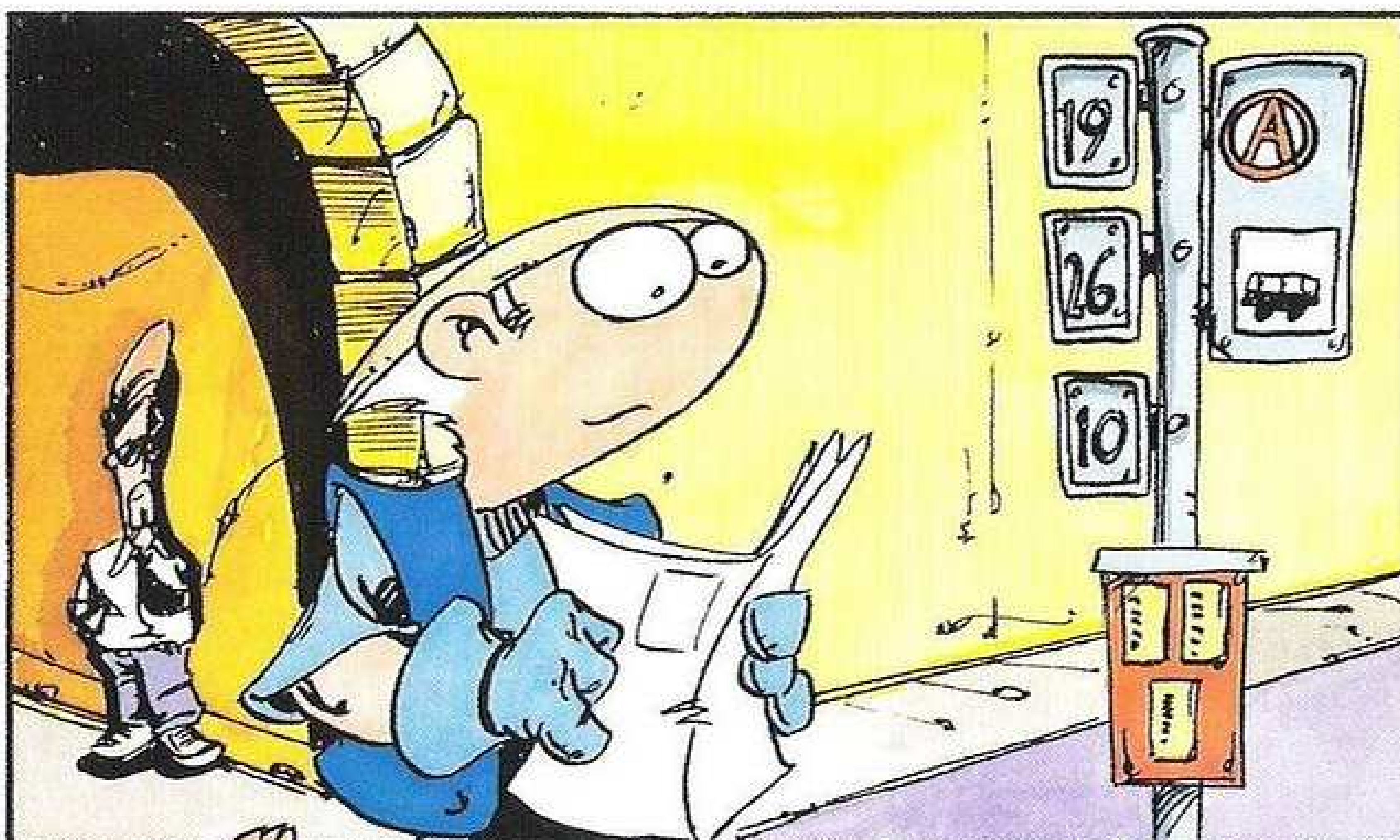




PLAKATY

Kupujemy komputer... • GameBoy Advance • Odtwarzacze MP3

NOWE PRZYGODY CLICKERSA

















REAL WAR S. 6



INDUSTRY TYCOON 2 S. 11



ARCANUM S. 18



POSEJDON S. 24



TOON CAR S. 30



DARK CLOUD S. 34



Coraz chłodniej

Ale nie w naszej redakcji. My, jak zwykle, pracujemy co sił, by dostarczyć w Wasze ręce kolejny numer CLICKA! Pracujemy w pocie czoła, zwijamy się jak w ukropie. A oto i efekt naszych zmagań z materią nie zawsze dającą się formować jak plastelina. W tym numerze druga i ostatnia część rozwiązań Wielkiego Konkursu Wakacyjnego. Wszystkim uczestnikom i zwycięzcom gratulujemy. Dla miłośników obklejania ścian dwa śliczniutkie plakaty, w tym jeden z zapowiadającego się na wielki przebój HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV. Byliśmy także na premierze głośno reklamowanego Quo Vadis. Co z tego wynikło? Przeczytajcie, zanim sami wybierzecie się do kina. No i oczywiście, jak co numer, porcja jeszcze gorących testów gier, a wśród nich takie hity jak ARCANUM czy MECHCOMMANDER 2. Zapraszamy Was do lektury i pisania do nas listów. Najciekawsze opublikujemy i nagrodzimy.

Redakcja





Odtwarzacze MP3 – s. 46

Następny CLICK! już 11 października!

The Watchmaker

„A kiedy przyjdzie także po mnie Zegarmistrz Świata Purpurowy, to będę ja na Niego czekał – i będę zwarty i gotowy"


Na szlaku przygody czeka cię także rozwiązywanie kilku zagadek teologicznych

Gatunek gier przygodowych powoli umiera – to zdanie napisano już z tysiąc razy przy każdej nadarzającej się okazji (czytaj: każdej kolejnej premierze jakiejś nowej przygodówki), toteż autor nie mógł odmówić sobie przyjemności napisania tego, co piszą wszyscy. Jakby na sprawę nie patrzeć, miliony much nie mogą się mylić. Żeby dodać jeszcze trochę klimatu tej zapowiedzi, warto wspomnieć tu o niedawnym sukcesie rynkowym THE LONGEST JOURNEY ze stajni FunCom, gdyż – obok ESCAPE FROM MONKEY ISLAND – jest to najgłośniejsza przygodówka ostatniego roku.

Skoro tradycyjny wstęp mamy *już za sobą, możemy spokojnie* zająć się THE WATCHMAKER. **ZEGARMISTRZ będzie grą przygodową osadzoną w tzw. „staroszkolnym" klimacie, jednakże wykorzystującą najnowsze zdobycze techniki.** Jak na produkt z początku XXI wieku przystało, światem WATCHMAKER zarządzać będzie silnik (engine) 3D, dzięki czemu każdy najdrobniejszy obiekt będzie można obejrzeć ze wszystkich stron. Aby gracze mieli ułatwione (choć może jednak chodzi tu o utrudnienie zabawy) zadanie, w każdym momencie będzie można przełączyć widok na pole akcji z trzeciej na pierwszą osobę, i odwrotnie. Przecież każdy młodociany detektyw wie, że prawda rzadko kiedy leży na wierzchu i na ogół nie znajduje się na wyciągnięcie ręki – a w końcu właśnie o szukanie i kojarzenie faktów chodzi w każdej przygodzie, która wyzwanie stanowi.

W WATCHMAKER natomiast **wyzwanie będzie niemałe. No bo jak inaczej możesz rozumieć zadanie polegające na powstrzymaniu końca wszech rzeczy?** W dodatku autorzy gry, włoskie studio Trecision, dają ci na to raptem 24 godziny. Tak, tak, mój drogi, tylko doba dzieli to, co znasz i lubisz, od efektownego wybuchu, który spopieli całą planetę. **Podczas gry będziesz kierował poczynaniami dwójki ludzi – prawniczki Victorii Conroy oraz prywatnego detektywa, Darrela Boone'a.** Teatrem działań tych dzielnych ludzi stanie się stary austriacki zamek, pełniący funkcję hotelu. Tak naprawdę jednak to ten cały hotel jest li tylko przykrywką dla głównej i tajnej siedziby złowieszczej sekty planującej zagładę świata. Ktoś mógłby w tym momencie zapytać, w jaki sposób uchronić świat przed katastrofą? Zadanie jest, jak się okazuje, dość nieskomplikowane (co jednak wcale nie znaczy, że łatwe). Wystarczy bowiem, że w przeciągu 24 godzin odnajdziesz tajemniczy artefakt – to, na czym łapy położyli sekciarze i co koniec świata sprowadzić może.


Kolejna skrzynia do zbadania...

Na szczęście Darrel i Victoria będą mogli ze sobą współpracować, a z racji tego, że nie walczą z otwartą przyłbicą, (dla dyrekcji hotelu są bowiem małżeństwem beztrosko podróżującym po Europie) – niewątpliwie narobią niemałego bigosu. Zresztą już wkrótce zobaczysz, jakie będą ich szanse w starciu z armią religijnych fanatyków. **Ludzie z Trecision obiecują wiele niespodzianek, jak na przykład tę, że cała opowieść będzie miała kilka wariantów.** Znaczy to, że kolejne gry wcale nie muszą być takie same. Wszystko ma zależeć od poczynań i postępów gracza.

My, póki co, graliśmy we włoską beta-wersję ZEGARMISTRZA i nie ukrywamy, że było całkiem przyjemnie. Recenzja gry powinna pojawić się na naszych łamach już wkrótce.

Kto to zrobił?

Trecision Net

Czołowa grupa developerska we Włoszech, założona w 1991 roku. Ma na koncie sporo tytułów – niestety, w większości już zapomnianych, np. ALIEN VIRUS czy NIGHTLONG. Opracowują wyścigi skuterów pt. SCOOTY RACERS.



Bardzo ładna, estetyczna strona, stworzona w HTML-u, bez fajerwerków. Grafiki jest mało, przeważają słowa


Podczas gry można zmieniać sposób obserwowania akcji z FPP na TPP


– Jest to zdecydowanie jakiś gabinet.
– Jak na to wpadłeś, mój drogi Holmesie?

PC | GBA | GBC | XBox | PS | A

The Watchmaker

Premiera: jesień 2001

Trecision Net-ert@inment /Manta | Liczba graczy: 1

Trójwymiarowa gra przygodowa. Austriackie zamczysko, sekta i nadchodzący koniec świata. Niezły kocioł...

Tekst: Anzelmo von Dirt

REAL WAR

AIR LAND SEA

Ostatnio coraz częściej słyszysz o wojnach. Na szczęście wybuchają one tylko w grach komputerowych. Po Oryginalnej Wojnie nadszedł czas na Prawdziwą Wojnę...



Piękne wybuchy to podstawowa cecha każdej wojennej gry komputerowej, nie inaczej będzie i w tym przypadku. Wszystko musi wyglądać realistycznie

Podczas gdy producenci gier obmyślają coraz to bardziej skomplikowane wojenne scenariusze futurystycznych konfliktów zbrojnych, zespół Rival Interactive kończy prace nad grą, której fabuła obędzie się bez tanich sztuczek w postaci walki między megakorporacjami czy odwiecznego konfliktu z najeźdźcami z Kosmosu. REAL WAR, jak sam tytuł wskazuje, będzie jedną z niewielu gier przedstawiających wojsko i siły zbrojne takimi, jakimi są w rzeczywistości. Pełne uzbrojenie stron konfliktu odzwierciedli obecny stan uzbrojenia światowych armii, dysponujących najnowocześniejszymi technologiami.

Zespół odpowiedzialny za fabułę rozgrywki skoncentrował się na jak najbardziej realistycznym odzwierciedleniu środowiska gry i samego konfliktu. **Do walki, która rozgrywać się będzie w dwudziestu czterech zależnych od siebie misjach, staną dwie strony – Stany Zjednoczone Ameryki Północnej oraz Independent Liberation Army (Niezależna Armia Wyzwolenia).**

Zabawa zacznie się, gdy ILA, która dokonała próby jądrowej na zamieszkałym przez ludzi terytorium, obciąży odpowiedzialnością za wybuch Stany Zjednoczone. Rzecznicy prasowi rządu, jak i sam prezydent, zaprzeczają, jakoby USA dokonywała jakichkolwiek prób atomowych, ale fakty mówią same za siebie. Opinia publiczna jest bezlitosna. Niestety, drogą dyplomatyczną nie uda się załagodzić konfliktu.

Do akcji wkraczają więc siły specjalne, mające wyjaśnić to zdarzenie. ILA, nazywająca siebie armią wyzwolenia, przy poparciu wielu wysoko postawionych urzędników, zaczyna walkę „w słusznej sprawie" z wojskami USA. Nie trzeba chyba tłumaczyć, co może wyniknąć ze sporu, w którym tym złym – z punktu widzenia większości narodów – okazują się Stany Zjednoczone. Amerykanie nie mają innego wyjścia – muszą oczyścić się z zarzutów. Za wszelką cenę!

REAL WAR charakteryzować się będzie przede wszystkim możliwością wykorzystania prawdziwych taktyk na polu bitwy i wiernym odzwierciedleniem zachowania sterowanych jednostek. Walka rozgrywać się ma zarówno na lądzie, w powietrzu, jak i na wodzie. Gracze, zafascynowani militariami i najnowocześniejszym wyposażeniem wojsk, poczują się tak, jakby ta gra stworzona została specjalnie dla nich.

Jednymi z najciekawszych jednostek będą bez wątpienia jednostki powietrzne. Jeszcze w żadnym RTS nie zostały one wykorzystane w tak dużym stopniu,



Tak może wyglądać twoja baza, tak mogą prezentować się twoje pojazdy bojowe i zaplecze. Wystarczy tylko odrobina pedanterii, właściwa każdemu dowódcy



Zimowy klimat to w każdej grze bardzo pożądany element. Nie zabraknie go również tutaj. Pozostałości po eksplozjach na śniegu wyglądają, doprawdy, znakomicie

jak będzie to miało miejsce w REAL WAR. Samoloty nie będą bezsensownie unosić się w powietrzu, ale – dopóki zechcesz wydawać im rozkazy – będą pod twoją komendą. Dopiero pozostawione same sobie wrócą na lotnisko. Gdy dojdzie do walki między kilkoma myśliwcami, te – aby uniknąć trafień – zaczną manewry wymijające (włącznie z beczkami!), a namierzone przez radar – zaczną odpalać rakiety!

Naziemne jednostki mobilne nie stanowią więc twoich jedynych argumentów. Na wodzie będzie zresztą nie mniej „gorąco" niż w powietrzu. A wszystko dzięki okrętom bojowym, lotniskowcom i – jednym z najciekawszych – pontonom wypełnionym po brzegi ludźmi z oddziałów specjalnych Navy SEALS. Z biegłością znaną z filmów będą oni przeprowadzać ataki dywersyjne na niespotykaną dotąd skalę. Dzięki takim akcjom nawet największe okręty nie będą stanowiły problemu dla wyćwiczonych komandosów. To właśnie oni mogą się stać twoimi najskuteczniejszymi podopiecznymi – wszystko zależy od strategii, jaką obierzesz. Akcje na otwartym morzu i lądzie to ich specjalność.

Grafika w REAL WAR, chociaż nie jest mocną stroną produkcji, ma się plasować na wysokim poziomie. **Wszystkie obiekty, a także wybuchy czy wystrzeliwane pociski, będą trójwymiarowe. Również filmy przerywnikowe okraszone zostaną taką grafiką, generowaną na silniku przygotowanym specjalnie do tego celu.** Zabraknie natomiast kolorowych czołgów czy ekstrawaganckich motocykli bojowych, jakie można spotkać w wielu grach tego typu. Niektórym miłośnikom komputerowych wojen może się nie spodobać pewna kolorystyczna jednolitość przygotowywanego produktu. Niestety, tak już musi być – wojsko to nie cyrk i szare, zielone oraz czarne barwy będą tutaj dominujące. **Pewne zastrzeżenia można mieć jeszcze tylko do wody, która wydaje się nad wyraz statyczna. Otoczenie pola walki również nie tętni życiem.** Firma Rival, producent gry, zapewnia, że – zanim ten tytuł trafi na półki sklepowe – postara się lekko ożywić środowisko gry, a wtedy nie będzie już można do niczego się przyczepić. Oby!

Jeżeli producenci dotrzymają słowa i zrealizują swoje wszystkie zapowiedzi, REAL WAR może okazać się hitem na miarę pierwszego COMMAND & CONQUER! Bardzo realistyczna rozgrywka i stojąca na najwyższym poziomie oprawa audiowizualna będą na pewno podstawowymi atutami gry, które przekonają do niej wielu zapalonych miłośników gatunku. Zarówno początkujący dowódcy, jak i mający już na swoim koncie kilka większych wojen generałowie, powinni zainteresować się tym tytułem.

Walki toczyć się będą w bardzo zróżnicowanym terenie, co zdecydowanie zwiększy atrakcyjność tej produkcji



Czy aby na pewno w tej wiosce skryli się rebelianci? Wystarczy po ostrzale przeszukać zgliszcza i wszystko po chwili się wyjaśni



Lotnisko śmigłowców to smakowity kąsek dla przeciwnika. Zostawione bez obstawy, szybko może paść ofiarą bombowców, a efekt będzie... jak widać nienajciekawszy



Bardzo ładnie zaprojektowana strona, wyposażona w niezbędną ilość materiałów, zarówno tekstowych, jak i graficznych. Warto tu zajrzeć

Kto to zrobił?

Rival Interactive

Firma wyprodukowała na razie grę JOINT FORCE EMPLOYMENT, przeznaczoną dla wojska jako zaawansowany program treningowy. JFE zbliżony jest do nadchodzącego wielkimi krokami REAL WAR.

PC	GBA	GBC	XBox	PS	A

Real War

Premiera: jesień 2001

Rival Int./Lemon Int.	Liczba graczy: 1 – 8

Coś dla graczy, którym znudziły się futurystyczne konflikty zbrojne lub fascynują się współczesnymi militariami

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Medal of Honor Allied Assault

Rok 1944. Czerwcowy świt. Znad kanału La Manche unoszą się kłęby mgły. Największa flota w historii ludzkości zbliża się do brzegów Francji. Tysiące statków transportowych, a na ich pokładach dziesiątki tysięcy uzbrojonych żołnierzy...

MEDAL OF HONOR to słynna seria gier akcji przygotowywana na PSX przez firmę DreamWorks (w tej chwili będącą jednym z oddziałów Electronic Arts). Przeniesienia idei programu na PC podjął się amerykański zespół 2015, a projekt MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT wywołał entuzjazm u wszystkich fachowców. W grze zastosowano rewelacyjny i rewolucyjny „silnik" QUAKE 3, dzięki któremu stopień realizmu programu oraz liczba dostępnych detali (oczywiście w trójwymiarowej grafice) biją wszystkie dotychczas wydane produkcje. Każdy szczegół scenografii (np. drzewa) został opracowany z niewiarygodną dokładnością, więc pozostaje tylko pytanie, jak na takie rozwiązania zareaguje twój komputer!

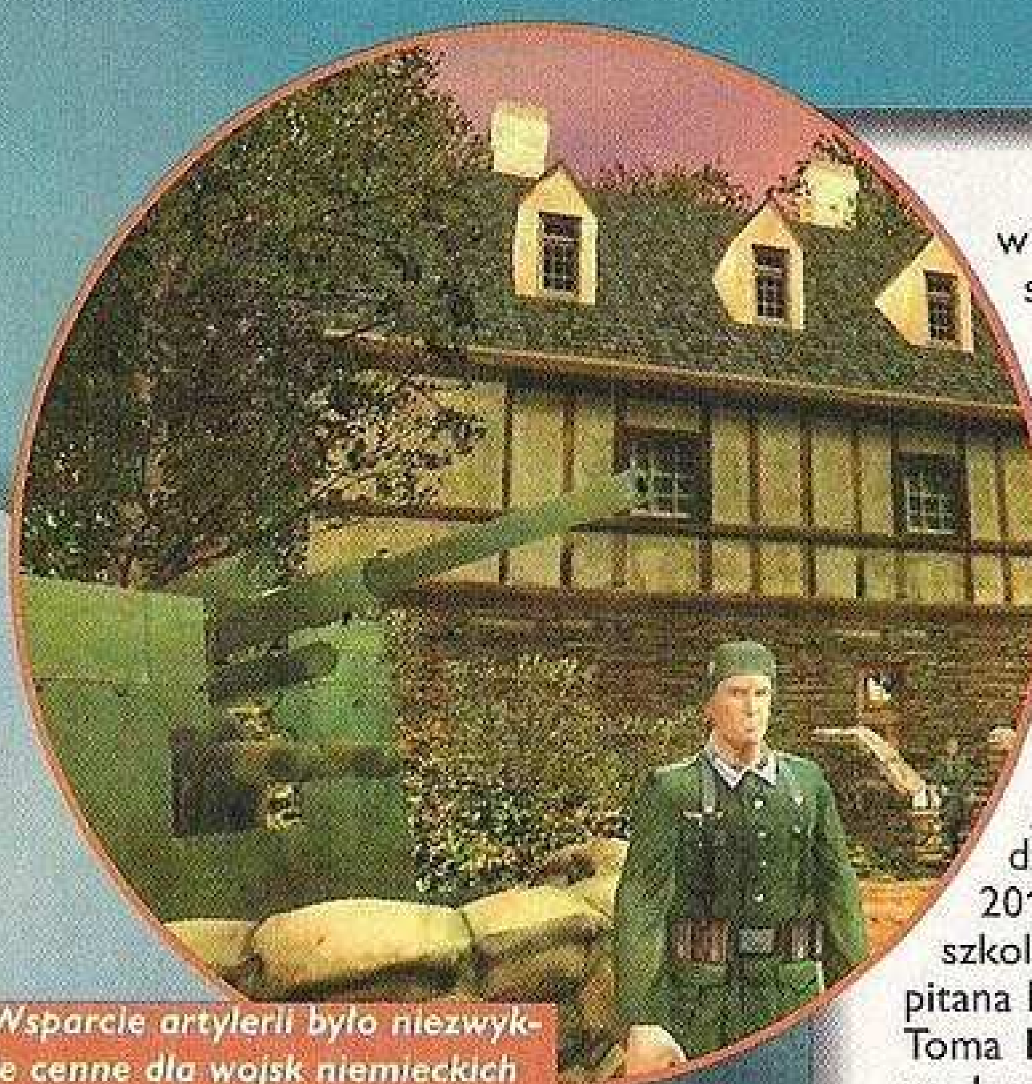
MEDAL OF HONOR składa się z ponad 20 odrębnych misji, których akcja w znacznym stopniu oparta zostanie na wydarzeniach historycznych. Twoim zadaniem będzie wcielić się w rolę porucznika Mike'a Powella, którego alianckie dowództwo wykorzystuje w sposób wręcz nieprzyzwoity. Biedny porucznik będzie musiał przekraść się na teren wrogich baz, zabawić się w dywersanta na terenie fabryk broni, uratować zatrzymanych przez hitlerowców zakładników, a nawet wziąć udział w operacjach D-Day (inwazja na Normandię) oraz Market Garden (atak na holenderskie mosty). W czasie wypełniania zadań będziesz miał okazję zmierzyć się z hitlerowcami na terenie Włoch, Francji, a także w samym sercu Rzeszy. W jednej z misji zostaniesz, na przykład, wyznaczony do zlokalizowania i zniszczenia wyrzutni rakiet V2, zanim pociski te uderzą w Londyn. **Poszczególne scenariusze zostaną podzielone na określone etapy, a w każdym z nich wypełnisz zadania, od których zależy powodzenie misji i będziesz mógł podjąć się wykonania zleceń alternatywnych.** Jeśli dobrze się spiszesz, zostaniesz nagrodzony szeregiem odznaczeń (najwyższym z nich jest właśnie tytułowy Medal of Honor). Ma to nie tylko znaczenie ambicjonalne, ale i praktyczne. Jako kawaler wysokich odznaczeń weźmiesz udział w utajnionych misjach. Autorzy zapowiadają, że scenariusze nie będą bardzo trudne, ale jednak wymagające od gracza nie tylko refleksu, ale również pracy szarych komórek.

Twoimi przeciwnikami będą, oczywiście, niemieccy żołnierze. Spotkasz tu oficerów z afrykańskich oddziałów Rommla, snajperów, grenadierów, patrole SS, gestapowców i specjalnie wyszkolone psy. Łącznie zmierzysz się z 19 rodzajami przeciwników. **Jednak zaatakują cię nie tylko ludzie. Możesz spodziewać się walki z czołgami, bombowcami nurkującymi czy pojazdami pancernymi.** Rzecz jasna, aby skutecznie je wyeliminować, musisz dysponować dobrym i zróżnicowanym uzbrojeniem. Skorzystasz zarówno z broni produkowanej przez aliantów, jak i z niemieckich wynalazków. Łącznie zobaczysz 24 typy broni,


Nie wszystkie barki desantowe dotarły do brzegu.


Samoloty alianckie nie dały szans Luftwaffe w Normandii


Dla wielu żołnierzy ten widok był ostatnim w życiu. Kto widział „Szeregowca Ryana" wie, jak naprawdę wyglądał desant



Wsparcie artylerii było niezwykle cenne dla wojsk niemieckich

w tym tak znane jak karabin M1, pistolet maszynowy Thompson, Panzerfaust czy Mauser KAR 98K. W wykonaniu misji pomoże ci nie tylko solidna broń, gdyż dostaniesz również do dyspozycji pojazdy transportowe. Jeśli wykażesz się sprytem, będziesz mógł zdobyć motocykle, jeepy, ciężarówki, a nawet czołgi!

Autorzy bardzo solidnie przygotowywali się do zadania. Między innymi wszyscy pracownicy 2015 wzięli udział w specjalnym szkoleniu, poprowadzonym przez kapitana Dale'a Dye, który przygotowywał Toma Hanksa i Matta Damona do ról w obsypanym Oscarami filmie „Szeregowiec Ryan". **W MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT będziesz miał okazję nie tylko wziąć udział w wieloscenariuszowej kampanii, ale również zmierzyć się (lub sprzymierzyć) z innymi graczami w Internecie lub za pośrednictwem LAN.** Autorzy przygotowują 4 ogromne mapy dla trybu „deathmatch" oraz dwie dla trybu „cooperative". Imponująca ma być również oprawa multimedialna. Ambicją autorów jest, abyś poczuł się jak na polu bitwy. Jazgot serii karabinowych, wybuchy pocisków artyleryjskich, zawodzenie bombowców nurkujących – wszystko ma wprowadzić cię w nastrój bitwy. W trakcie misji usłyszysz dynamiczne nagrania muzyczne przygotowane przez orkiestry symfoniczne.



Niemiecka baza jest dużym wyzwaniem dla twoich jednostek – obrona, jak widać jest solidna...



Medal of Honor zadziwia olbrzymim realizmem grafiki. To francuskie miasteczko wygląda jak prawdziwe, nie mówiąc już o pojazdach i postaciach



Tygrys twój wróg! Jeżeli nie masz rakietnicy, to masz problem



Alianci nie przewidzieli, że w pobliżu miejsca lądowania stacjonuje wycofana z frontu wschodniego dywizja pancerna

Kto to zrobił?

2015

Firma ta powstała w maju 1997 roku. Dziennikarzom nie udało się nigdy wyjaśnić, czemu przyjęła taką nazwę, a jej szefowie twierdzą, że to tajemnica, której nie mogą wyjawić. 2015 stworzyła do tej pory tylko jeden program – dodatek do gry SIN, zatytułowany WAGES OF SIN. MEDAL OF HONOR ma stać się ich sztandarowym produktem.

PC | GBA | GBC | XBox | PS | A

Medal of Honor: Allied Assault

Premiera: jesień 2001

EA/IM Group | Ilość graczy: 1–8

Ten obsypany nagrodami i niecierpliwie oczekiwany tytuł może spowodować prawdziwą rewolucję na rynku gier

Internet — http://mohaa.ea.com

Ta strona to prawdziwa perełka. Jest tu za trzęsienie ilustracji, informacji, wywiadów i, jakże atrakcyjnego, innego dobra

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

ZAX
THE ALIEN HUNTER

Aby zakończyć grę, będziesz musiał zlikwidować około 4 tysięcy wrogów. Zadanie dla rzeźnika, hmmm? Ale to przecież ty jesteś ten dobry!

Walka to esencja tej gry. W zasadzie chodzi o to, by każdą napotkaną postać jak najszybciej posłać na tamten świat

ZAX to powrót do starej tradycji gier zręcznościowych, w których sterujesz bohaterem poruszającym się w dwuwymiarowym świecie. A w zasadzie jedynym twoim zadaniem jest strzelanie, strzelanie i strzelanie do wszystkiego, co się rusza i, na swoje nieszczęście, weszło ci w drogę.

Zabawę z ZAX'em rozpoczynasz na obcej planecie, gdzie trafiłeś po katastrofie statku kosmicznego. Zadaniem twego bohatera jest jak najszybsze zgromadzenie materiałów, które umożliwią mu naprawę urządzeń pokładowych i pozwolą na opuszczenie nieznanego globu. Ale, oczywiście, sprawa nie może być taka prosta. ZAX zostanie wplątany w konflikt pomiędzy złym bóstwem i dobrodusznymi mieszkańcami planety. Uznany przez nich za wybrańca i wybawiciela, musi wziąć udział w walkach w ich obronie. Co zabawne, ZAX w chwili, gdy go poznajesz, okazuje się wyjątkowym egoistą, zainteresowanym tylko zyskami oraz szybkim wydostaniem się z planety, na którą spadł. Ale życie diametralnie go zmienia. Z egocentryka staje się obrońcą uciśnionych oraz zbawcą wdów, sierot i staruszków.

Walki stanowią esencję i jedyny cel tej gry. Jednak czasami zajmiesz się oczywiście również czymś innym. Będziesz zbierać potrzebne materiały, unikać pułapek porozstawianych przez wrogów czy szukać kluczy, dzięki którym dostaniesz się do tajnych pomieszczeń. **Czekają cię nawet pewne misje natury przygodowej. Będziesz musiał, między innymi, wkraść się do silnie strzeżonej bazy przeciwnika i uratować przetrzymywanych na jej terenie zakładników.** Ale, tak czy inaczej, niezależnie od wszystkich dodatkowych opcji, to właśnie walki zajmą aż 99 procent twojego czasu. Będą one zresztą maksymalnie uproszczone. Ot, kursorami kierujesz ruchem postaci, a myszka służy ci jako celownik. **W oku tego celownika znajdą się różnorakie monstra i potwory. Zaczynając od robotów, poprzez dzikie zwierzęta, a kończąc na mitycznych potworach w rodzaju Yeti.** Po likwidacji robotów znajdziesz niebieskie i żółte kryształy o specjalnej mocy. Są one niezwykle cenne, ponieważ jedynie dzięki nim zdołasz zregenerować swoje baterie. To bardzo ważne, gdyż tylko wystarczające zapasy energii umożliwią ci używanie wielu rodzajów śmiercionośnej broni, jak również tarcz stworzonych z pól siłowych.

ZAX nie stanie się raczej grową rewolucją. To prosta zabawa w starym stylu. Jej atutami będą nieprawdopodobnie szybka akcja oraz możliwość wyładowania niszczycielskich instynktów. Czasem to wystarcza.



Choć gra nie posiada oryginalnej fabuły, jej świat może się podobać



Na początek warto zadbać o odpowiednie argumenty w walce z wrogiem



Trzeba przyznać, że grafika prezentuje się bardzo przyzwoicie. Dzięki temu w grze ucieszysz oko i rozładujesz stresy



Znajdziesz tu wiele informacji dotyczących gry, możesz ściągnąć demo i materiały graficzne oraz wziąć udział w dyskusji na forum

Kto to zrobił?

Reflexive

ZAX został przygotowywany na zlecenie austriackiej firmy JoWooD, ale jego autorem jest amerykańska korporacja, znana z programów STAR TREK: AWAY TEAM oraz SWARM. W tej chwili Reflexive pracuje nad grą DEMOLITION LEAGUE RICOCHET.

PC	GBA	GBC	XBox	PS	A

Zax: The Alien Hunter

Premiera: jesień 2001

JoWooD/CD Projekt | Liczba graczy: 1

Gra oferuje wysublimowaną rozrywkę intelektualną, polegającą na tym, że strzelasz do wszystkiego w zasięgu wzroku

INDUSTRY TYCOON 2

INDUSTRY GIANT został sprzedany w nakładzie prawie 800 tysięcy egzemplarzy. Czy druga część powtórzy sukces poprzednika?

Już od dawna triumfy święcą wszelkiego rodzaju gry strategiczne i menedżerskie. Grając w nie, nie trzeba wykazać się umiejętnościami militarnymi ani znajomością taktyki pola bitwy. **Bardzo przydatny okazuje się natomiast zmysł ekonomiczny i wiedza, jak tanio kupić i drogo sprzedać – czyli to, co w dawnych czasach nazywano spekulowaniem, a dziś uważa się za oznakę przedsiębiorczości.**

Czasami programy tego typu obfitują w setki opcji, a zrozumienie mechanizmów gospodarczych może przysporzyć spore kłopoty. Na szczęście w INDUSTRY TYCOON 2 nie powinieneś mieć tego typu problemów, ponieważ gra została przygotowana również z myślą o tych, którzy wcale nie marzą o wczytywaniu się godzinami w mętny tekst instrukcji.

W INDUSTRY TYCOON 2 **twoim zadaniem będzie objęcie roli właściciela gospodarczego konsorcjum, którego celem jest opanowanie światowej gospodarki.** Aby sprawnie poradzić sobie z tym zadaniem, będziesz musiał zająć się wieloma aspektami ekonomicznymi. Przede wszystkim pozyskasz surowce, które zostaną skierowane do twych fabryk i magazynów. Następnie zajmiesz się samym procesem produkcyjnym. Potem twoim udziałem staną się też zmagania z ważnymi kwestiami, związanymi z logistyką (czyli transportem towarów). **W grze będziesz się też musiał wykazać znajomością zasad marketingu i umiejętnością sprzedaży towarów.**

Akcja programu rozpoczyna się w czasie, kiedy szał powszechnego uprzemysłowienia ogarnął całą naszą planetę, a więc na przełomie XIX i XX wieku. Na samym początku zabawy dysponujesz jedynie niewielkimi funduszami i małą firmą. Ale za to masz wielkie ambicje! Ich realizacja będzie jednak wymagała od ciebie ekonomicznego myślenia oraz umiejętności przewidywania sytuacji gospodarczej. O rozwoju twego imperium zdecyduje nie tylko lokalizacja surowców i fabryk, ale także sprawy zupełnie niezależne od ciebie, takie jak np. warunki klimatyczne. **Zmierzysz się z rywalami sterowanymi przez komputer, ale zaistnieje również możliwość nawiązywania gospodarczych sojuszy.**

O powodzeniu twych zamierzeń zadecyduje między innymi klimat

Twoje przemysłowe imperium skorzysta z ogromnej liczby surowców, również płodów rolnych, których produkcja będzie w znacznej mierze uzależniona od pogody. Do twojej dyspozycji będzie aż 50 różnorakich środków transportu: od zwykłych ciężarówek aż po pociągi i wiele rodzajów frachtowców.

Życia z całą pewnością nie ułatwią ci wahania gospodarczej koniunktury. Mogą one spowodować, że efekty wielosezonowej pracy pójdą na marne, a wytworzone produkty będziesz musiał sprzedawać poniżej kosztów lub przechowywać w magazynach. Niestety, na własnej skórze poznasz znaczenie takich pojęć jak bessa, kryzys gospodarczy czy finansowa zapaść. **Autorzy programu zwracają uwagę na fakt, że gra zostanie bardzo pieczołowicie opracowana od strony graficznej.** Każdy budynek i pojazd zostały bardzo dokładnie narysowane, a w grze zobaczysz nawet takie detale, jak dym wydobywający się z fabrycznych kominów, czy kłęby spalin, unoszące się nad lokomotywami.

INDUSTRY GIANT udowodnił, że gra gospodarcza może wzbudzić spore emocje i świetnie się sprzedawać. INDUSTRY TYCOON 2, będący jego kontynuacją, tyle że pod zmienioną nazwą, w bardzo ostrożny sposób wprowadza nowe opcje. Widać, że autorzy chcieli wykorzystać i ulepszyć swoje dawne pomysły, a nie dokonywać radykalnych zmian. Ale o tym, czy program dorówna swemu poprzednikowi, przekonasz się dopiero późną jesienią.

Kto to zrobił?

JoWood

Ta austriacka firma jest producentem i dystrybutorem gier komputerowych. Jej największy sukces to realizacja INDUSTRY GIANT oraz serii ALIEN NATIONS. W tej chwili JoWood pracuje między innymi nad grą akcji ZAX oraz strategią WORLD WAR III.



Zbudujesz fabryki, zbierzesz zamówienia i dostarczysz towary. Zostać milionerem w tym układzie to proste zadanie

Będziesz się musiał zmierzyć nie tylko z prawami gospodarczymi, ale i z konkurentami

Pociągi, ciężarówki, frachtowce – wszystko służy do przewozu twoich towarów





Na stronie można uzyskać jedynie podstawowe informacje o grze. Niestety, równie mało jest tam ciekawych materiałów graficznych

PC	GBA	GBC	XBox	PS	A

Industry Tycoon II

Premiera: jesień 2001

JoWooD/CD Projekt | Liczba graczy: 1

Program dla wszystkich strategów, którzy wolą doprowadzić rywala do bankructwa, niż urządzić mu krwawą jatkę

Tekst: Jacek „Ra…



Nagrody dla głosujących na listę TOP-20 ufundowała firma CD PROJEKT

1. DIABLO 2 — BLIZZARD / CD PROJEKT – PC — W naszej liście zmiany, jednak DIABLO i tak wydaje się być niepokonane!
2. THE SIMS — MAXIS / EA / IM GROUP – PC — Również małe Simy dzielnie się trzymają i mogą wkrótce nawet pokonać Siły Zła...
3. HEROES OF M&M 3 — 3DO / IM GROUP – PC — Podobnie nasi bohaterowie nie zamierzają opuścić zaszczytnego trzeciego miejsca!
4. WROTA BALDURA 2 — INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
5. GRAND THEFT AUTO 2 — TAKE 2 / PLAY-IT! – PC, PSX
6. QUAKE 3 ARENA — ID SOFTWARE / LEM – PC
7. WORMS ARMAGEDDON — TEAM 17 / CD PROJEKT – PC, PSX, GBC
8. SETTLERS 4 — BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
9. DIABLO — BLIZZARD / CD PROJEKT – PC, PSX
10. FIFA 2001 — EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
11. LARRY 7 — SIERRA / CD PROJEKT – PC
12. UNREAL TOURNAMENT — EPIC / LEM – PC, DC
13. AGE OF EMPIRES 2 — MICROSOFT – PC
14. BLACK & WHITE — EA / IM GROUP – PC
15. TONY HAWK'S PRO SKATER2 — ACTIVISION / LEM – PC, PSX, GBA, GBC
16. TEKKEN 3 — NAMCO / SONY – PSX
17. TOMB RAIDER V — EIDOS / IM GROUP – PC
18. COLLIN MC RAE RALLY 2 — CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX
19. TROPICO — POP TOP / PLAY-IT! – PC
20. GRAND THEFT AUTO — TAKE2 / PLAY-IT! – PC, PSX



THIS IS FOOTBALL 2002

Już niedługo sam będziesz mógł przetestować kompletną kadrę piłkarską w trakcie emocji związanych z eliminacjami do piłkarskich mistrzostw świata!

Nasza reprezentacja „Orły Engela" zakwalifikowała się już do finałów mistrzostw świata. Niedługo kolejne emocje – będziesz mógł sprawdzić, jak twoje własne „orły" spiszą się w konfrontacji z najlepszymi zespołami globu. Stanie się to dzięki THIS IS FOOTBALL 2002, która ma obszerną, aktualną i kompletną listę polskich piłkarzy występujących w reprezentacji i niemal wszystkich narodowych drużyn.

To nie jedyna zaleta tego piłkarskiego przedsięwzięcia, na które CLICK! rzucił okiem jako jedna z pierwszych redakcji w Polsce. **Nasz pierwszy mecz wypełniony był zachwytami nad fajerwerkami graficznymi, jakie zaprezentowane zostaną w TIF 2002.** Nie chodzi o wygląd stadionu czy boiska do gry, ale o to, że od pierwszych minut zabawy można rozpoznać, kto właśnie wszedł na murawę. I nie dzieje się tak dzięki wklejeniu zdjęcia w sylwetkę zawodnika, jak czyni to np. EA Sports oraz kilku innych producentów gier sportowych. **Tutaj uformowano od podstaw, w pełnym trójwymiarze, rysy twarzy zawodnika!** Efekt jest niesamowity – KAŻDY gracz wygląda jak jego żywy odpowiednik! Łysy jak kolano francuski bramkarz Barthez z pociągłą twarzą, Beckham z zadziorną buźką i bożyszcze polskich fanów piłki nożnej, Emmanuel Olisadebe z charakterystycznym dla niego kształtem głowy wyglądali niemal jak prawdziwi! Poczujesz się jak podczas realnego meczu wśród prawdziwych piłkarzy! Taki efekt uzyskano niewyobrażalnym nakładem pracy.



Mam nadzieję, że tym razem uda mi się trafić przynajmniej w okno bramki!



Nie tylko oprawa graficzna, która na PLAYSTATION 2 wygląda za każdym razem lepiej, zasługuje na uznanie. **Gracze na pewno powitają z radością innowacje w zakresie sposobu gry, jak również uproszczone sterowanie zawodnikami.** Gra stwarza wrażenie stosunkowo skomplikowanej. Naprawdę, trudno tutaj będzie o samotne rajdy z piłką przez pół boiska, trzeba więc nastawić się na zespołową



Jakość grafiki zapiera dech w piersiach. Będziesz mógł bez problemu rozpoznać każdego zawodnika – o ile tylko interesujesz się piłką nożną...

Kto to zrobił?

Team Soho

To już trzecia produkcja piłkarska spod znaku THIS IS FOOTBALL tego zespołu. Dwie poprzednie części wydane na PSX nie zyskały dużej popularności, ale wszystko wskazuje na to, że Team Soho tym razem osiągnie gigantyczny sukces! Wykupiona licencja FIFPro jedynie jej w tym pomoże!



Redakcja CLICK! zatrudni fotoreportera – autora tego zdjęcia!

(aż do bólu) rozgrywkę. Przyjmując, musisz myśleć, komu ją przekazać, aby skonstruować rozsądną akcję i nie stracić piłki. Bardzo pomocne okażą się strzałki pokazujące, który zawodnik przyjmie pewnie podanie, a który w danym momencie jest kryty. TIF 2002 będzie szybki, ale, na szczęście, pozwoli graczowi na chwilę zastanowienia się. Gdy będziesz stał z piłką, przeciwnicy nie podbiegną do ciebie, opuszczając swoje pozycje i powodując dziury w obronie. Gdy tylko zaczniesz atakować, oni, wzajemnie się kryjąc, ruszą na ciebie i spróbują za wszelką cenę odebrać ci ją. Nie bez znaczenia będzie też morale graczy. Piłkarze przegrywającej drużyny będą musieli się sporo napocić lub rozegrać kilka efektownych akcji, aby odzyskać wiarę w siebie i postarać się zorganizować akcję zakończoną bramką. Drużyna z przewagą lub ta, która dopiero co strzeliła gola, dostaje bowiem niesamowitego „kopa" i, nie pilnowana, staje się automatem do strzelania goli!

Wszystko wskazuje na to, że THIS IS FOOTBAL 2002 będzie smakowitym kąskiem dla graczy lubujących się we wszelakich odmianach piłki nożnej. Połączenie strategicznej rozgrywki ze zręcznościowymi rozwiązaniami na boisku oraz różnorodne opcje i sporo wariantów zabawy przysporzą jej wielu zwolenników. Niestety, nic nie zwiastuje rewolucji w tej dziedzinie sportu (chyba, że pod względem graficznym), lecz kolejną świetną grę. I bardzo dobrze.



Na stronie producenta nie ma wiadomości o grze. Aby dowiedzieć się o niej czegoś więcej, zajrzyj na europejską stronę PLAYSTATION

PC	GBA	GBC	XBox	PS2	A

This Is Football 2002

Premiera: jesień 2001

Team Soho/SONY Polska	Liczba graczy: 1-2

Ciekawe rozwiązania graficzne. Małe innowacje w zakresie rozgrywki nie zrobią raczej z gry komercyjnego hitu na miarę FIFA

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



NAJLEPSZE GRY DLA PLAYSTATION

1. TEKKEN 3 – NAMCO / SONY
2. GRAN TURISMO 2 – POLYPHONY DIGITAL / SONY
3. FINAL FANTASY IX – SQUARESOFT / IM GROUP
4. FINAL FANTASY VIII – SQUARESOFT / IM GROUP
5. CRASH BASH – NAUGHTY DOG / SONY

PROPOZYCJE GRACZY PLAYSTATION 2

1. GRAN TURISMO 3 – POLYPHONY DIGITAL / SONY
2. THE BOUNCER – SQUARESOFT / SONY
3. ONIMUSHA WARLORDS – CAPCOM / SONY
4. EXTERMINATION – DEEP SPACE / SONY
5. PORTAL RUNNER – 3DO / SONY

NOWE ZASADY GRY, CZYLI ZMIANY W TOP-20

Od tego numeru przedstawiamy całkiem nową listę najpopularniejszych gier. Nie zmienia się sposób głosowania na Wasze ulubione tytuły, jednak głosy będą liczone nieco inaczej niż do tej pory. Najważniejszą nowością będzie zerowanie listy co dwa numery. Dzięki temu w Waszym rankingu będą mogły także pojawić się gry nowe, a stare przeboje nie będą mogły już tak łatwo utrzymywać się na pierwszych miejscach. Mamy nadzieję, że nowy TOP20 przypadnie Wam do gustu!



Original War PL

PC

Gra odniosła już ogromny sukces na rynku światowym, ale dopiero teraz będzie ją można legalnie kupić w Polsce. Firma CD PROJEKT podjęła się całkowitego spolszczenia ORIGINAL WAR i produkt ten już niebawem trafi do kiosków oraz sklepów. Będzie miał atrakcyjną cenę – 29.90 PLN, ponieważ, jak się okazuje, projekt eXtra Gra trwa dalej i ma się bardzo dobrze. ORIGINAL WAR to bardzo nowatorska i oryginalna strategia czasu rzeczywistego, która z pewnością przyciągnie do monitora nie tylko fanów gatunku.

Wyścigi Wykrętów

PC



SPANKING RUNNERS, bo taki oryginalny tytuł nosi ta rosyjska gra, zostanie już niedługo wydany za sprawą nowego polskiego dystrybutora, firmy Manta Multimedia. Gra należeć będzie do dość popularnego ostatnio klimatu „wacky", którego przedstawicielem jest choćby opisywany w tym numerze TOON CAR, czyli zwariowanych wyścigów na małych, udziwnionych samochodzikach, sterowanych przez postacie, jakie nie śniły się jeszcze żadnemu fantaście. Zwariowany, można by powiedzieć, szalony klimat, jaki będą oferowały WYŚCIGI, niestety nie wystarczy. Gry tego typu, przeznaczone dla wąskiego grona odbiorców, powinny być wystarczająco grywalne i przede wszystkim... tanie. Zobaczymy, bo WYŚCIGI WYKRĘTÓW zapowiadają się na produkt z odpowiednią dawką humoru i „wykręconego" klimatu.



Robin Hood: Defender Of The Crown

PC

Czyżby nowy DEFENDER OF THE CROWN? – krzyknął ktoś z tłumu. – Niemożliwe! – dodał z niedowierzaniem. Tak, to nie jest plotka... Firma Cinemaware oficjalnie ogłosiła wydanie gry ROBIN HOOD, opartej na znanym jeszcze z komputerów AMIGA hicie DEFENDER OF THE CROWN. Wcielisz się tutaj w rolę samego Robin Hooda, którego zadaniem jest, oczywiście, uratowanie króla Ryszarda i wyzwolenie Anglii z tyrańskich rządów księcia Jana. Nowy DEFENDER będzie połączeniem gry RPG z elementami strategii, gdzie do twoich „codziennych obowiązków" należeć będą m.in. bitwy, rabunki, udział w turniejach rycerskich czy zaloty do pięknych panien. Dzięki wspaniałemu średniowiecznemu klimatowi i bardzo rozwiniętej oraz wielowątkowej linii fabularnej DEFENDER OF THE CROWN może stać się przebojem co najmniej na miarę swojego poprzednika.





Krzyżacy

PC



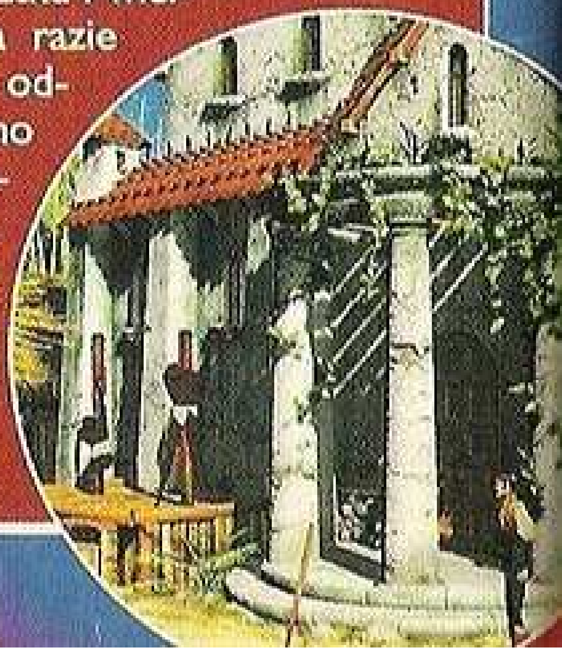
Już 29 października na sklepowych półkach ma się pojawić kolejna gra strategiczna, nawiązująca do polskich realiów historycznych. Chodzi oczywiście o KRZYŻAKÓW, których wprowadza na nasz rynek firma IM Group. Akcja ma dotyczyć sporów toczonych między narodem polskim i zakonem krzyżackim w czasach bitwy pod Grunwaldem i tuż po jej zakończeniu. To, po której stronie zechcesz walczyć, zależeć będzie tylko od ciebie. Czekają cię 53 bitwy do rozegrania po stronie krzyżackiej i 49 po stronie polskiej. Jak zapewniają twórcy tytułu, zabawy powinno starczyć na ponad 50 godzin. Całość zapowiada się bardzo interesująco. Mamy nadzieję, że i tym razem Grunwald będzie nasz.

Jazz i Faust

PC



Od razu należy wszystkich uprzedzić, że tytułowi bohaterowie to nie królik, znany z komputerowych platformówek, ani też bohater literacki z okresu niemieckiego romantyzmu. Te dwie jakże różne postaci nie mają z grą nic wspólnego. Swoją drogą bardzo oryginalny dobór imion. JAZZ I FAUST to kolejna gra z repertuaru Manta Multimedia, tym razem przygodówka, opowiadająca o losach dwóch młodzieńców. Jazz, który nader często pakuje się w tarapaty, jest przemytnikiem pochodzącym z kraju, gdzie chciwość to sposób na życie. Faust to przeciwieństwo Jazza – jest kapitanem własnego statku i wielkim marzycielem. Autorzy na razie nie zdradzają, co połączy tak odmienne postacie, ale na pewno będzie w to wszystko wplątane morderstwo, skarby, tajemne moce i zaginiona księżniczka. Szykuje się smakowity kąsek dla fanów gier przygodowych, którzy ostatnio nie są zbytnio rozpieszczani.

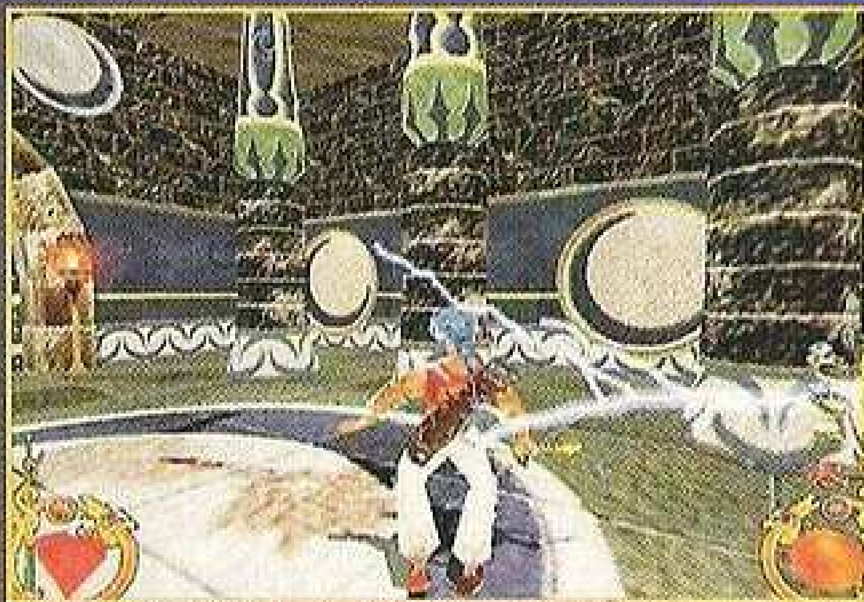


Arabskie Noce PC





ARABSKIE NOCE to gra osadzona w bliskowschodnich klimatach opowieści „Tysiąca i Jednej Nocy". Sułtana Akabhę spotkało niesamowite szczęście, został ojcem pięcioraczków – pięciu prześlicznych córek! Ma teraz, niestety, problem, ponieważ – aby ustrzec się przed klątwą i zachować władzę w królestwie – co najmniej jedna z nich przed ukończeniem dwudziestego roku życia musi stanąć na ślubnym kobiercu. W przededniu ceremonii panna młoda – Lemon Bara – zostaje porwana! Komuś zależy na przejęciu tronu po sułtanie. Jako narzeczony – Ali – będziesz musiał odnaleźć swoją ukochaną. Gra będzie typowym action-adventure, gdzie pole akcji oglądać będziesz zza pleców bohatera. Producentem gry jest firma SILMARILS, którą starsi gracze pamiętają zapewne z serii gier RPG, takich jak ISHAR, ROBINSON'S REQUIEM czy DEUS. Szykuje się sporo przygód przypominających te z PRINCE OF PERSIA 3D.



Polska Goola PC

Jakże trafnie tytuł nawiązuje do tego, co dzieje się w polskiej piłce nożnej. Zakwalifikowaliśmy się do Mistrzostw Świata, w związku z czym Manta Multimedia już niedługo wypuści na rynek w pełni spolszczoną piłkę nożną, w której pierwsze skrzypce grać będzie polska kadra narodowa. W grze ma wystąpować ponad 40 narodowych drużyn, które zakwalifikowały się do Mistrzostw, a komentatorowi użyczy głosu Mateusz Borek, komentator piłkarski z Canal+ i EuroSportu. Gra zagwarantuje doskonałą jakość grafiki i grywalność, która podobno będzie porównywalna do gier z serii FIFA. Zapowiada się bardzo ciekawie, a jak będzie w praktyce – zobaczymy.

Sheep Raider PSX

Szał na punkcie kreskówek WARNER BROS w Królikiem Bugsem w roli głównej nieprzerwanie trwa! Po zapowiadanej grze SHEEP, DOG'N'WOLF przyszła pora na SHEEP RAIDERA. Swoją drogą, czy sam tytuł czegoś ci nie przypomina? Gra będzie połączeniem platformówki z grą taktyczną w stylu METAL GEAR SOLID. Fanom kreskówek nie trzeba tłumaczyć, o czym będzie ten tytuł. Jako Kojot musisz porwać jedną z owieczek ze stada pilnowanego przez spostrzegawczego, zapobiegliwego i... umięśnionego psa pasterskiego. Śmiesznych sytuacji będzie co niemiara, a przecież temat gry też jest zwariowany. Zapowiada się zatem spora dawka dobrej zabawy.





Ski-Doo X-Team Racing PC

Wyścigi skuterów śnieżnych należą raczej do rzadkości, przy czym prawidłowość ta dotyczy przede wszystkim pecetów. Posiadacze konsol są w nieco lepszej sytuacji. Ten stan rzeczy ma zamiar zmienić Daydream Software, wydając późną jesienią SKI-DOO X-TEAM RACING. Do wyścigów stanie siedem modeli skuterów śnieżnych, a zawody odbywać się będą na piętnastu torach, zarówno w trybie gry dla jednego gracza, jak i w grze wieloosobowej. Miejmy tylko nadzieję, że gra odśnieży nieco drogę i zimową porą ukaże się jeszcze kilka podobnych produktów.

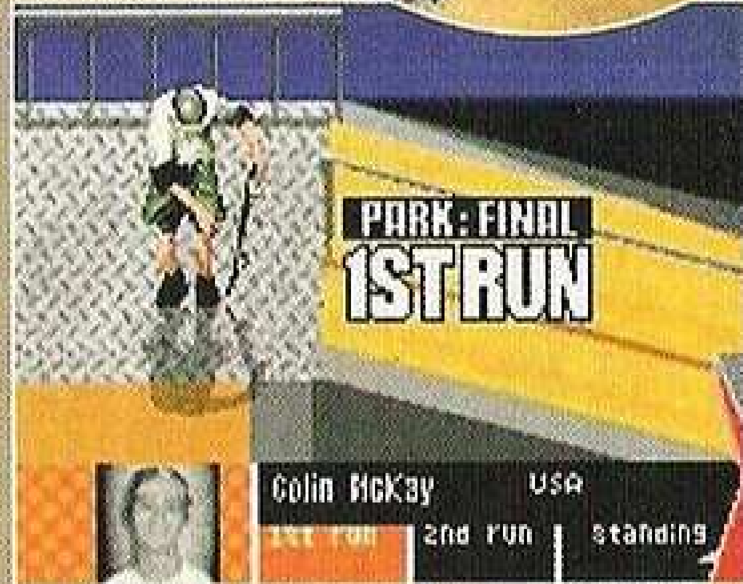




ESPN X-Games Skateboarding GBA

Potencjał przenośnej konsoli do gier GAME BOY ADVANCE pokazała już swego czasu gra TONY HAWK'S PRO SKATER 2, wyświetlając płynną, trójwymiarową grafikę zawodnika jeżdżącego na deskorolce i powodując tym samym opadnięcie szczęki u większości graczy. Nadchodzący wielkimi krokami X-GAMES SKATEBOARDING posiada wszelkie predyspozycje, aby zmieść TONY'EGO z powierzchni ziemi, ponieważ, jak zapowiadają producenci, grafika nie tylko zawodnika, ale i otoczenia, będzie zaprezentowana w pełnym trójwymiarze. Już nie możemy się doczekać chwili, gdy przekonamy się, co jeszcze może najbardziej zaawansowana przenośna konsola firmy NINTENDO.





Tekst: Michał „Krooger" Cichy, Eyore

WIGGLES

CLICK! położył swe papierowe łapy na wczesnej wersji WIGGLES. Gra nie odgryzła mu rąk, ale zawyła złowrogo i z łoskotem zbiegła do podziemi...



A może to nie była gra, a olbrzymi pies? Dwa razy większy niż dalmatyńczyk, uzbrojony w ostre kły i paszczę zionącą ogniem? Jeśli to był on, Fenris, piekielny pies boga Odyna, to ludzie są w śmiertelnym niebezpieczeństwie! Trzeba będzie wyprawić skrzaty na Ziemię, by odnalazły i sprowadziły go do Valhalli!

„Gdzie problem, tam gracza poślą" – mówi jedno z najpopularniejszych przysłów. W przypadku WIGGLES sprawdza się ono w stu procentach. **Gracz dostaje bowiem pod opiekę stadko sympatycznych skrzatów i udaje się z nimi w niebezpieczną podróż do wnętrza Ziemi, gdzie skrył się Fenris.** Całe szczęście, że malutcy pomagierzy nie są w ciemię bici. Znają sztuki walki, potrafią się wspinać i kopać podziemne korytarze, hodują chomiki, a nawet konstruują wynalazki, jakich sam Einstein by się nie powstydził. Do tego świetnie gotują, a odwagi mają więcej niż nasz bokser Andrzej Gołota! Z ich pomocą wyprawa wcale nie jest taka trudna, jak się wydaje!

Przyglądając się grze z bliska, można nabrać przekonania, że stanowi ona rozbudowaną, uwspółcześnioną wersję słynnych LEMMINGÓW. Na każdym z etapów gracz musi przeprowadzić grupkę skrzatów z jednego miejsca w drugie, zwykle znajdujące się głęboko pod ziemią. Czeka tam na nich jeden z czterech pierścieni, bez których bestii nie da się pokonać (swoją drogą, jak dobrze, że Fenris to czterołapy pies, a nie stonoga). Na tym oczywiście problemy się nie kończą. **Maluchom trzeba jeszcze zagwarantować całkowite bezpieczeństwo. Przecież zagrożeń, takich jak trolle, orki, smoki czy rzeki płonącej lawy, pod ziemią nie brakuje!** Nie obejdzie się też bez umiejętnego wykorzystywania dostępnego sprzętu oraz złóż surowców naturalnych, a także uprawiania smakowitych grzybów, bez których skrzaty powymierałyby z głodu.

Właśnie, skrzaty! To nie głupiutkie lemingi, ślepo prące do przodu, a inteligentne stworzenia wyposażone we własne, indywidualne charakterki! Autorzy gry spędzili wiele godzin, grając w przebojowe THE SIMS. To właśnie dlatego ich pociechy dzielą się na powolnych flegmatyków i nadpobudliwych szaleńców, perfidnych chudzielców i łagodnych grubasów, złośliwców,

„Małe jest piękne" – aż chce się zakrzyknąć na widok słodkiego Wigglesika!



Chociaż bohaterowie tej gry nie należą do największych istot na świecie, mają odpowiednią dozę inteligencji, by pokonać nawet najgorsze monstra

Kto to zrobił?

Studio SEK

Autorzy WIGGLES debiutują na rynku gier komputerowych. Można jednak mieć nadzieję, że będzie to debiut udany – w końcu ich powstającym od 3 lat programem obiecała się zająć firma INNONICS. To jeden z największych dystrybutorów niezależnych, mający w swej ofercie tak ciekawe tytuły jak THANDOR – THE INVASION czy JAGGED ALLIANCE 2.5.

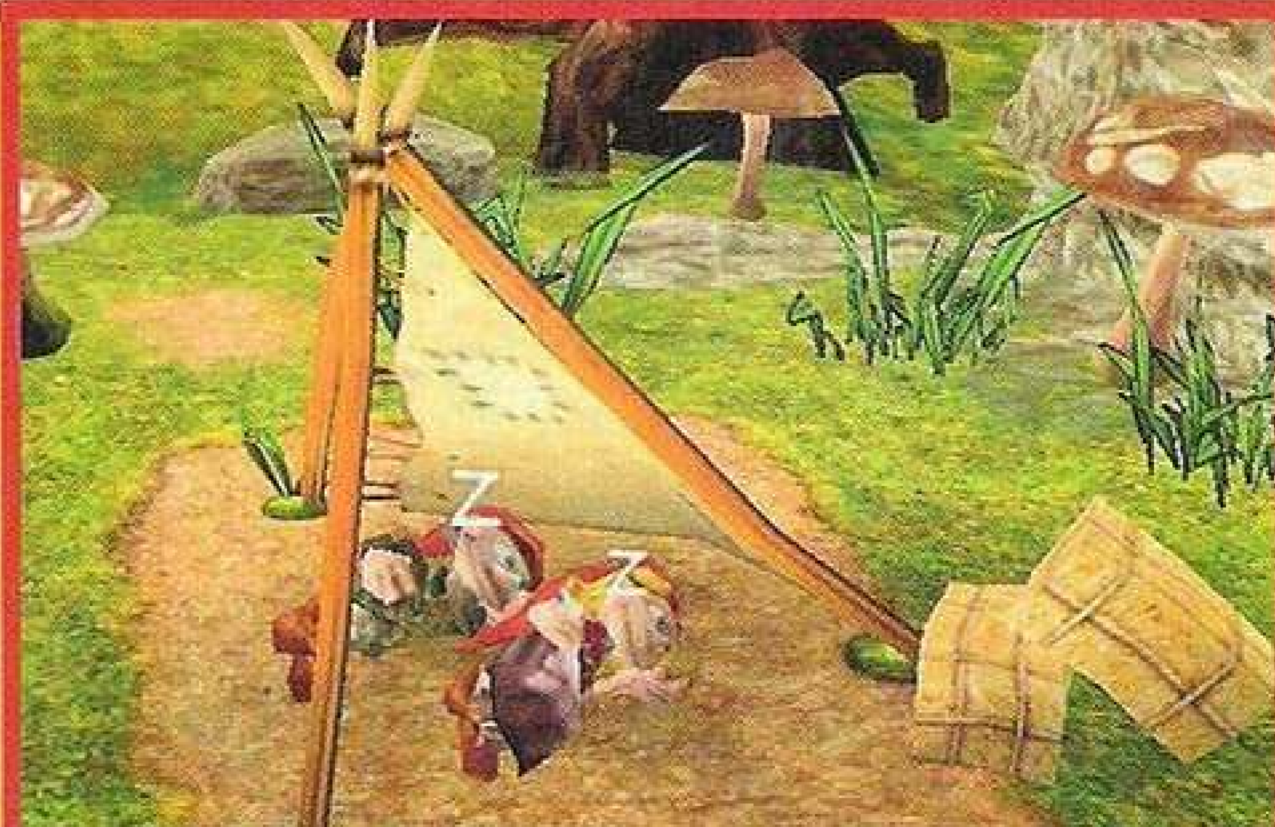
leni, naiwniaków, pracusiów i debili. Zupełnie jak w życiu! **Co więcej, podopieczni gracza łażą sobie swobodnie po planszy, gdy chcą, zasypiają lub urządzają sobie przerwy na małe co-nieco. Trzeba tylko zadbać, by skrzaty miały „coś” z życia: dostęp do knajpy, czas na wycieczkę do kościółka czy plotki ze znajomymi.** Wigglesy, tak jak ludzie, zakochują się w sobie. Z udanych związków biorą się zaś dzieci, które, odpowiednio wyedukowane, zamieniają się w wydajnych pracowników. Dzięki nim praca idzie szybciej, a stan liczebny populacji nie maleje.

Podmiana głupich lemingów na inteligentne, silnie zindywidualizowane skrzaty nie jest jedyną zmianą, o jaką pokusili się autorzy WIGGLES. Całkowitą reformę przeszła bowiem grafika. Co prawda pole gry nadal obserwuje się z boku, tak jak życie kretów ryjących podziemne korytarze w wypełnionym piaskiem akwarium, ale trójwymiar robi swoje. Zielone drzewka, szybko odrastające muchomory i walające się po ziemi otoczaki wyglądają malowniczo. **Gracz może dowolnie ustawiać kamerę. Szkoda tylko, że przekłada się to na pewne ograniczenia. Wigglesy mogą poruszać się w głąb ekranu, ale tylko na parę kroków.** W rzeczywistości bowiem poszczególne etapy są dwuwymiarowe i rozciągają się w dół i na boki. Nie najlepiej wypada też system sterowania. Autorom WIGGLES nie udało się powtórzyć sukcesu twórców BLACK & WHITE, bardzo intuicyjnej gry. Polecenia wydawane są tu za pomocą myszy i niezbyt czytelnych ikonek, które łatwo pomylić. Szkoda!

Wielką zaletę gry stanowi humor. Już sam wygląd skrzatów może rozbawić. Niewielkie stworki o olbrzymich głowach, na które naciągnięto gustowne czapeczki, przypominają bohaterów czarno-białych komedii, zwłaszcza gdy zaczynają się wiercić, skakać przez skakanki, prześmiesznie dreptać wkoło lub padają na ziemię i zasypiają. Toczą też zabawne rozmowy. Dywagacje na temat eksperymentów z chomikami i kuchenkami mikrofalowymi mogą nie wszystkich śmieszyć, ale pomysł, by zrobić z elfa lekkostrawną zupę i podać ją zebranym, wydaje się rozbrajający. Zwłaszcza, że elf jest trzykrotnie większy od skrzata i ma mu służyć pomocą. Ach, ci mali niewdzięcznicy!

CLICK! widział bardzo wczesną wersję gry. Brakowało w niej większości napisów, a te, które były, wyświetlały się po angielsku bądź niemiecku – jednym słowem: pomieszanie z poplątaniem. Autorzy programu są jednak usprawiedliwieni. Do premiery WIGGLES zostało jeszcze trochę czasu, które z pewnością wykorzystają na niezbędne poprawki. Być może zmieni się nawet tytuł produktu! Kto wie, czy jesienią na polskich półkach nie wylądują np. DIGGLES?


Spokojne życie skrzatów już wkrótce zmieni się nie do poznania


Gdy nadchodzi niedziela, można porzucić taczki i widły, i udać się na zasłużony wypoczynek. Np. na piknik pod namiot ze śliczną panną Wiggleską



Oficjalna strona WIGGLES nie odbiega od nudnego schematu. Opis gry i screeny to wszystko, co można na niej znaleźć

PC	GBA	GBC	XBox	PS	A

Wiggles

–	Innonics / CD Projekt	1-8 graczy

Min: Pentium 300, 64 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium 500, 128 MB RAM

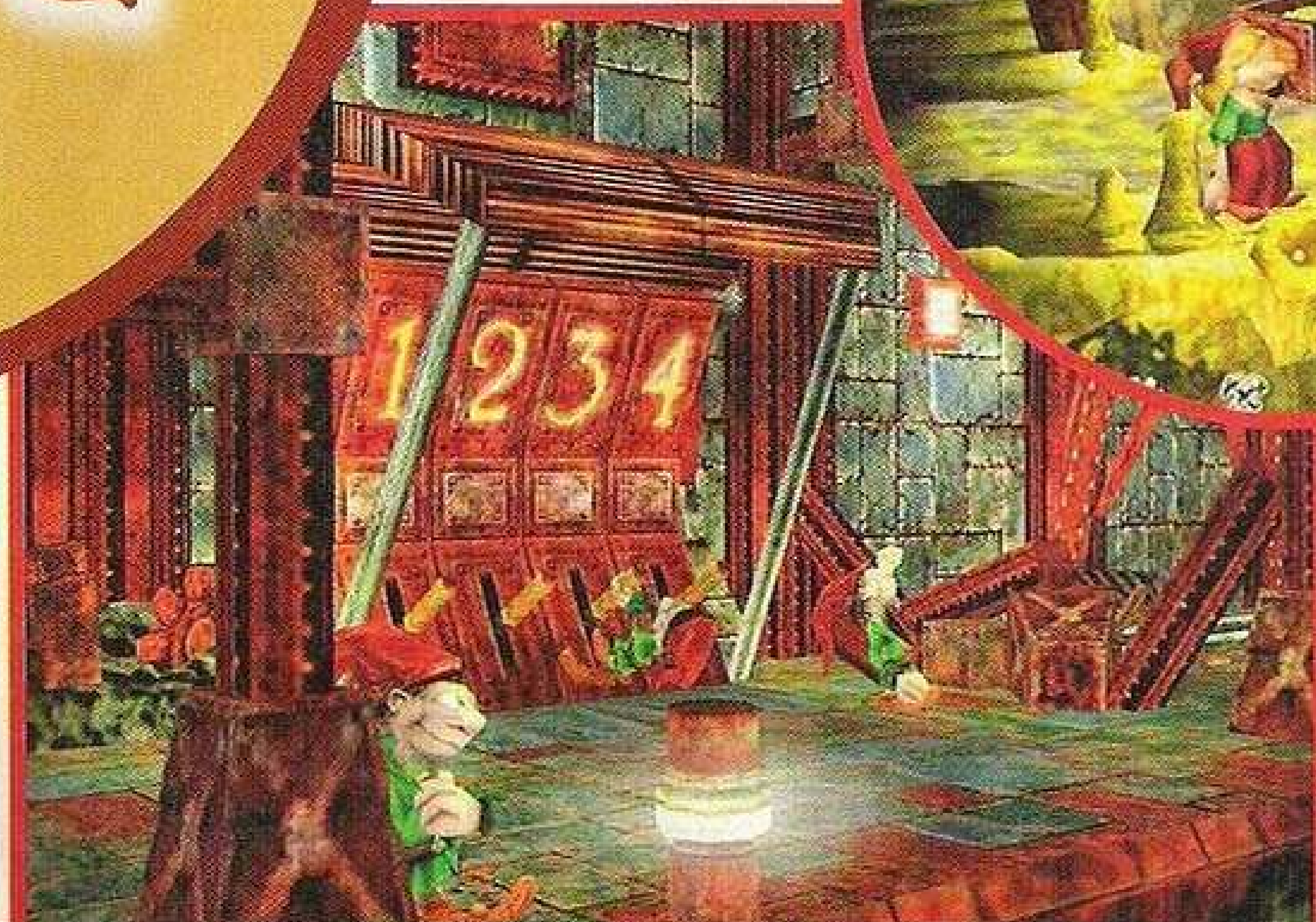
Grafika	X	Dźwięk	X	Frajda	X

+ Ładna, trójwymiarowa grafika, sympatyczne postacie i prześmieszne dialogi

– Dwuwymiarowy świat i skomplikowane sterowanie to największe wady programu

WIGGLES przeniesie cię do świata rozkosznych skrzatów, które uwielbiają babrać się w piasku i wcinać muchomory X


„Hej ho, hej ho, do pracy by się szło...” może uda się upolować jakiegoś elfa na zupę?

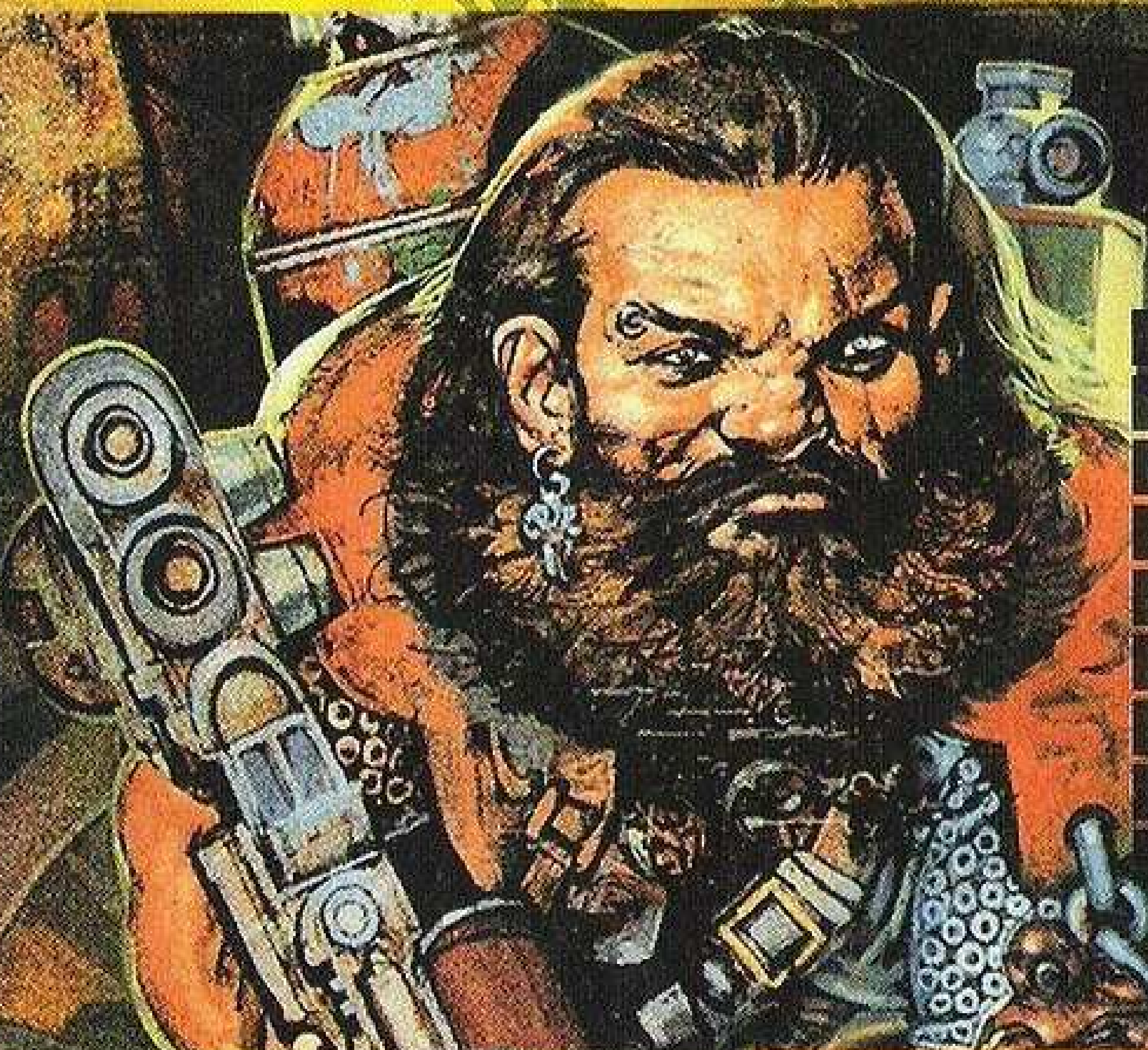


Małe skrzaty są bardzo sprytne i całkiem dobrze radzą sobie w jakże niebezpiecznej, pełniej wielkich istot, rzeczywistości. Tylko pozornie duży może tu więcej

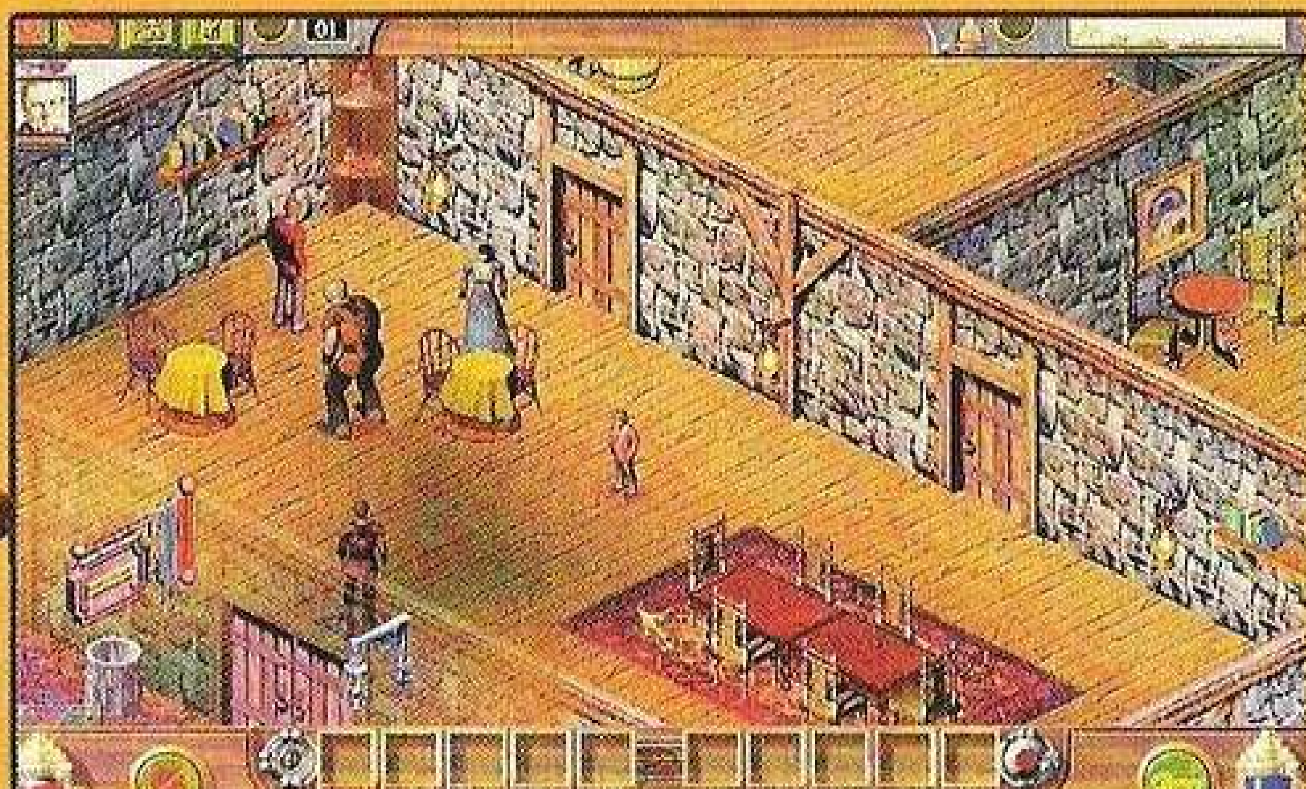

W tej grze wszystko dzieje się jak w życiu. I nawet jeżeli nie wierzysz w krasnoludki, musisz przyjąć do wiadomości, że zdarza im się także zakochać

Tekst: Michał „Joel” [illegible]

ARCANUM



Majestatyczny, ogromny sterowiec wolno płynie w powietrzu. Nagle słychać warkot silników. Do sterowca zbliżają się szybkie i zwrotne samoloty. Grzechot serii karabinowych, jęki ranionych pasażerów, wybuchy i płomienie na pokładzie. Sterowiec rozbija się na pustkowiu, a ty jesteś jedynym, który ocalał. Tak rozpoczyna się twoja przygoda w świecie ARCANUM

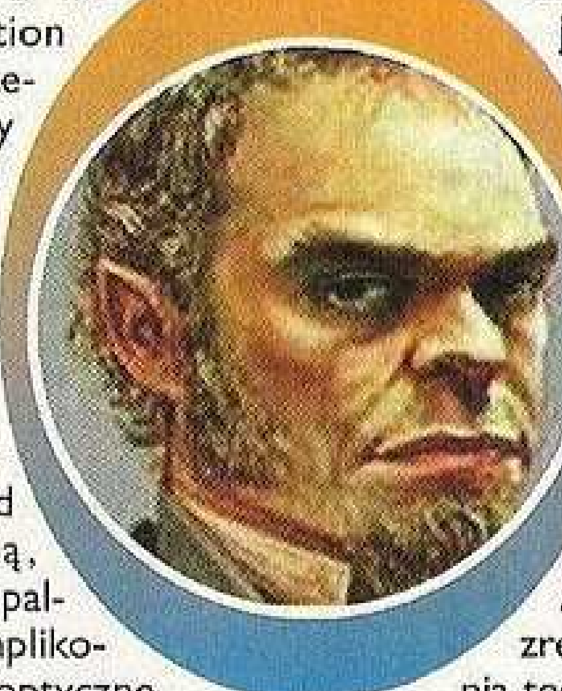


W ARCANUM spotkasz wiele osób, które zechcą z tobą pogadać lub pohandlować. Niektórzy nawet zlecą ci intratne, czasami niebezpieczne, zadania



Do niektórych miejsc w świecie ARCANUM będziesz mógł dostać się tylko drogą morską. Chociaż kapitanowie początkowo nie będą skorzy do współpracy

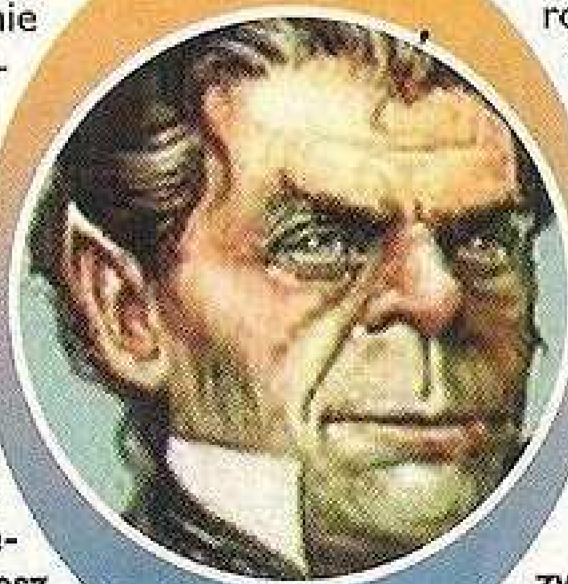
To, że w grach RPG pojawiają się orki, ogry, kranoludy, elfy i gnomy, jest na pewno ci znane i nie raz z taką wielorasowością się spotkałeś. To, że możesz korzystać z wielu pożytecznych zaklęć, również na pewno nie jest ci obce. Ale ARCANUM to pierwsza gra, w której oprócz magii króluje na świecie technika. Nie zaawansowana technika rodem z filmów science-fiction (bo takie połączenie, jak fantasy w Kosmosie znasz), lecz technika mniej więcej na poziomie naszego XIX wieku. Maszyny parowe, pierwsze doświadczenia nad elektrycznością, prymitywna broń palna, niezbyt skomplikowane urządzenia optyczne, a nawet proste automaty – oto również rzeczywistość ARCANUM.



Na początku gry możesz wykreować własną postać. Czy będzie to magicznie uzdolniony elf, słaby, ale potrafiący przyzywać tajemne moce? Czy zmyślny krasnolud – „złota rączka", umiejący ze stosu dziwnych odpadków skonstruować świetnie działające bronie, pułapki lub materiały wybuchowe? A może zechcesz zaufać głupiemu, lecz piekielnie silnemu pół-ogrowi, który przejdzie przez świat ARCANUM, wymachując mieczem? **Ten wybór (i kilka innych, gdyż wśród ras są też ludzie, półorki oraz gnomy) należy do ciebie, a od niego będzie zależeć, jak potoczy się twoja przygoda.** Możesz poprowadzić tak bohatera, że nie pozna on w ogóle sił magicznych i poradzi sobie doskonale, czytając techniczne schematy i konstruując własne wynalazki. Ale możesz również zrezygnować z poznawania techniki i skoncentrować się tylko na magii lub zlekceważyć obie te dziedziny i ufać ostremu mieczowi w silnej garści. **Dzięki temu zróżnicowanemu podejściu ARCANUM jest grą, w którą możesz zagrać dwu- lub trzykrotnie i nie powinieneś się nudzić.** Dla każdego stworzonego bohatera, o odmiennych zdolnościach, rozgrywka będzie diametralnie inna, chociaż linia fabularna pozostanie niezmieniona.



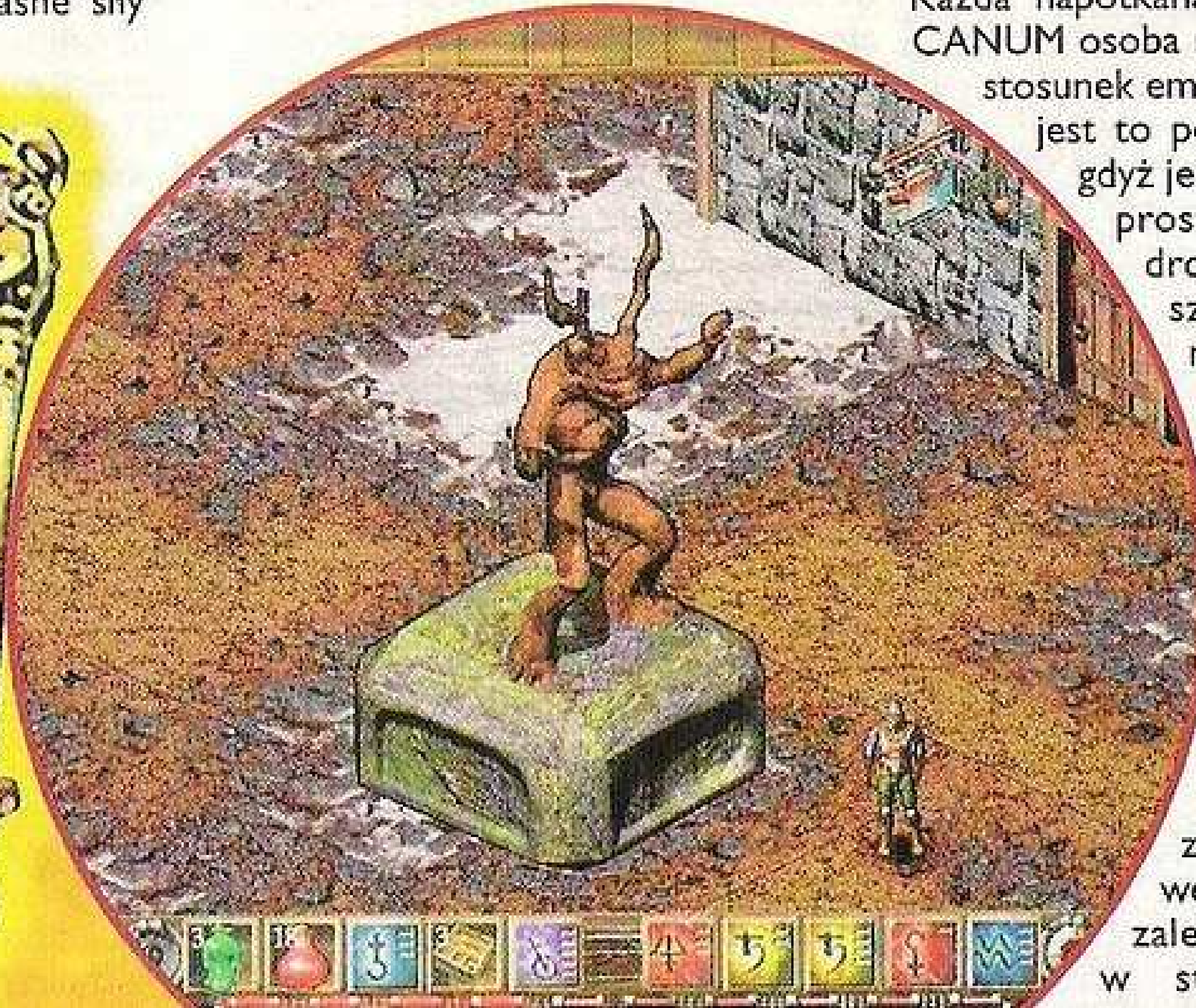
W trakcie wędrówki twój bohater spotka wielu wrogów. Zmierzy się z gangami panującymi na przedmieściach miast, trafi do kopalń nawiedzonych przez nieumarłych, skrzyżuje ostrze z członkami tajemniczego stowarzyszenia morderców, weźmie udział w konflikcie pomiędzy krasnoludami i mrocznymi elfami. Drogę zagrodzą mu dzikie zwierzęta i podli ludzie, zmierzy się z potężnymi skalnymi golemami, trafi na czarodziejów i postacie posługujące się bronią palną. **Ale w świecie ARCANUM znajdziesz również sprzymierzeńców. Dołączą do ciebie osobnicy pragnący udać się wraz z tobą na poszukiwanie przygód.** Musisz jednak pamiętać, że ich pomoc jest bardzo ograniczona, a twój bohater lepiej zrobi, licząc głównie na własne siły oraz umiejętności. Aby skłonić inne postacie do wspólnej wędrówki, bohater musi dysponować odpowiednio wysoką Charyzmą, a także, najczęściej, umiejętnie poprowadzić dialog. Jednak przyjaciele są osobami autonomicznymi. To oznacza, że nie wydasz im rozkazów na polu bitwy (będą postępowali zgodnie ze swym charakterem i umiejętnościami) oraz nie zadecydujesz o tym, jakie cechy mają rozwijać. Możesz jednak zaopatrywać druhów w odpowiedni ekwipunek (broń, zbroje, mikstury lecznicze itp.), a oni będą z niego korzystać. Wspomogą cię również zaklęciami, jeśli tylko takie znają.



W ARCANUM niezwykle ważne jest, jak się zachowujesz. Twój bohater ma pełną swobodę manewru. Jeśli chcesz, możesz zamienić się w obłąkanego berserkera, który rzuca się z mieczem (lub pistoletem) na każdego, kto wejdzie mu w drogę, ale na dłuższą metę takie postępowanie jest nierozsądne. Po pierwsze, toczenie bojów ze wszystkimi jest nużące i niebezpieczne, a po drugie, nie przeprowadzisz wtedy wielu interesujących rozmów oraz nie otrzymasz ciekawych zadań. Każda napotkana w świecie ARCANUM osoba ma do ciebie jakiś stosunek emocjonalny. Zwykle jest to postawa neutralna, gdyż jesteś dla innych po prostu obcym wędrowcem, który, szczerze mówiąc, mało ich obchodzi. **Ale czasami rozmówcy traktują cię podejrzliwie, a nawet wrogo, choć na szczęście są również tacy, którzy od razu obdarzają cię przyjaźnią.** Kiedy zaczynasz rozmowę tylko od ciebie zależy, czy jesteś w stanie przekonać rozmówcę do własnych racji i własnej osoby. Bądź uprzejmy, wybaczaj złośliwości, a zobaczysz, jak pozytywnie zmienia się nastawienie spotkanej postaci. I odwrotnie. Zachowuj się jak słoń w składzie porcelany, stosuj groźby, drwij z innych, a szybko cię znienawidzą i w najlepszym wypadku odejdą, a w najgorszym skoczą, aby dać ci nauczkę. Nastawienie rozmówców zależy jednak nie tylko od tego, jak poprowadzisz rozmowę. Początkowe wrażenie zostaje wywołane wysokością twojej cechy opisującej Urodę oraz tym, do jakiej rasy należy bohater. Generalnie, półogry czy półorki traktowane są gorzej od innych i prawie każda zagadnięta osoba ma do nich początkowo niechętny stosunek. **To, jak poprowadzisz dialog, zależeć będzie nie tylko od twojej woli, ale również od tego, jaka jest Inteligencja herosa.** Kiedy na początku zabawy prowadziłem półogra o Inteligencji wynoszącej 2 (przy założeniu, że 8 oznacza przeciętny intelekt), to mój bohater porozumiewał się z ludźmi głównie za pomocą stęknięć i chrząknięć, wymówienie trudnych słów sprawiało mu spory kłopot, część możliwych opcji dialogowych w ogóle się nie pojawiała, a rozmówcy starali się mówić prostym językiem, wyraźnie akcentować zdania i ubolewali nad moją głupotą. Kiedy, natomiast, memu bohaterowi przyznałem kilka na-



W trakcie wędrówek po ARCANUM natkniesz się na wielu wrogów. Również takich, którzy dopiero co wypełzli z grobów i są bardzo, ale to bardzo źli



Na rynkach miast można zobaczyć dziwne posągi. Tego rogatego pana zapewne nikt nie chciałby spotkać na swej drodze

Kto to zrobił?

Troika

Firma została założona w kwietniu 1998 roku. ARCANUM jest pierwszą grą tej grupy autorów, ale nie oznacza to wcale, że są oni debiutantami. Wręcz przeciwnie! Założyciel Troiki pracuje przy grach komputerowych od 1982 roku, był między innymi producentem i głównym programistą obsypanego nagrodami programu FALLOUT. Inni autorzy pracowali również nad znakomitym RPG zatytułowanym STONEKEEP oraz współpracowali przy filmach do STARCRAFTA.



ARCANUM to świat magii i techniki. Dlatego nikogo nie dziwi pan odziany w płytową zbroję, który u pasa nosi solidnie wyglądający pistolet


W świecie ARCANUM możesz przypatrzyć się, jak piękna jest przyroda. A może z tego jeziorka wyłoni się coś, co ma trzy głowy i ochotę na śniadanie?


Zwiedzając świat ARCANUM, trafisz do miejsc, gdzie jest naprawdę bardzo zimno. Towarzystwa jednak dotrzymają ci np. polarne misie



Wszystkie miejscowości zaznaczane są na twojej mapie na podstawie informacji udzielanych przez napotkane osoby

stępnych punktów do Inteligencji zaczął on posługiwać się prawidłowo skonstruowanymi zdaniami, pokazały się nowe opcje dialogowe, a napotkane osoby nie traktowały go już jak kretyna. Warto też wiedzieć, że bohaterowi z małą Inteligencją nie zostaną zlecone pewne zadania, gdyż potencjalni zleceniodawcy nie będą chcieli zadawać się z takim debilem.

Gra obfituje w różne wspaniałe „smaczki". Szczególnie przypadła mi do gustu jedna historia. Oto, kiedy w stolicy Arcanum opowiedziałem wydawcy codziennej gazety o wypadku sterowca i o tym, że jestem jedyną ocalałą ofiarą, to nie dość, że otrzymałem wynagrodzenie, ale potem ludzie zaczepiali mnie na ulicach, rozpoznawali, współczuli z powodu wypadku i oferowali pomoc pieniężną. W ARCANUM wiele razy staniesz przed wyborami moralnymi. Czy przystać do podmiejskiego gangu, czy sprzymierzyć się z jego konkurentami, czy obrabować antyczny elfi grobowiec, czy też odmówić wykonania takiego zlecenia, czy pomścić śmierć człowieka, którego duch prosi cię o pomoc, czy najpierw wysłuchać tego, kto go zabił i naznaczył klątwą, czy zniszczyć maszynę parową na zlecenie czarodzieja opętanego nienawiścią do techniki, czy też pozostawić sprawy ich biegowi? **Tego typu dylematy to codzienność w świecie ARCANUM. Słuchaj tego, co mają do powiedzenia inni ludzie, ucz się i wyciągaj wnioski.** Prawie każdy twój postępek znajdzie odzwierciedlenie na „podziałce", która wskazuje, czy postępujesz honorowo i uczciwie, czy też nikczemnie. Wybór należy do ciebie, ale, generalnie rzecz biorąc, ludzie krzywdzący innych mogą mieć poważne kłopoty!



Graficznie ARCANUM przypomina serie BALDUR'S GATE czy FALLOUT. **Świat gry jest dwuwymiarowy, a kamera została zawieszona nad głowami bohaterów. Scenografia nie jest tak bogata i zróżnicowana jak w BG 2, ale nie znaczy to, że jest uboga.** Zobaczysz przedziwne maszynerie, domostwa pełne sprzętów, na ścianach wiszą obrazy, ulice miast i stojące przy nich domy zostały dokładnie dopracowane. W swoim ekwipunku znajdziesz całe mnóstwo przedziwnych przedmiotów: magicznych i technicznych, a każdy został precyzyjnie wyrysowany oraz równie precyzyjnie określono jego cechy.

Niestety, twórcy nie uniknęli szalenie denerwujących błędów. Kłopotliwe jest zarządzanie ekwipunkiem (zwłaszcza, kiedy trzeba przekazywać przedmioty kilku postaciom) i niezbyt inteligentnie zrealizowano automapowanie. Jednak

Ze znajdowanych ksiąg i notatek dowiesz się bardzo wielu istotnych rzeczy o świecie ARCANUM i o jego mieszkańcach

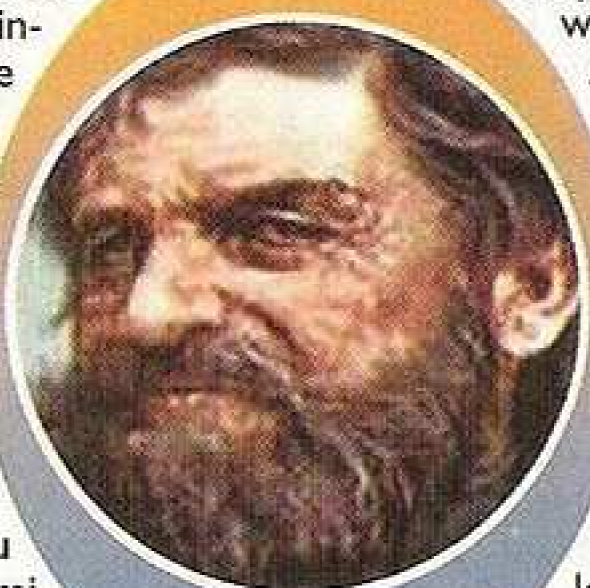


W świecie ARCANUM rządzi technika rodem z XIX wieku, ale magicy i czarodzieje również mają wiele do powiedzenia! Zresztą przekonaj się sam

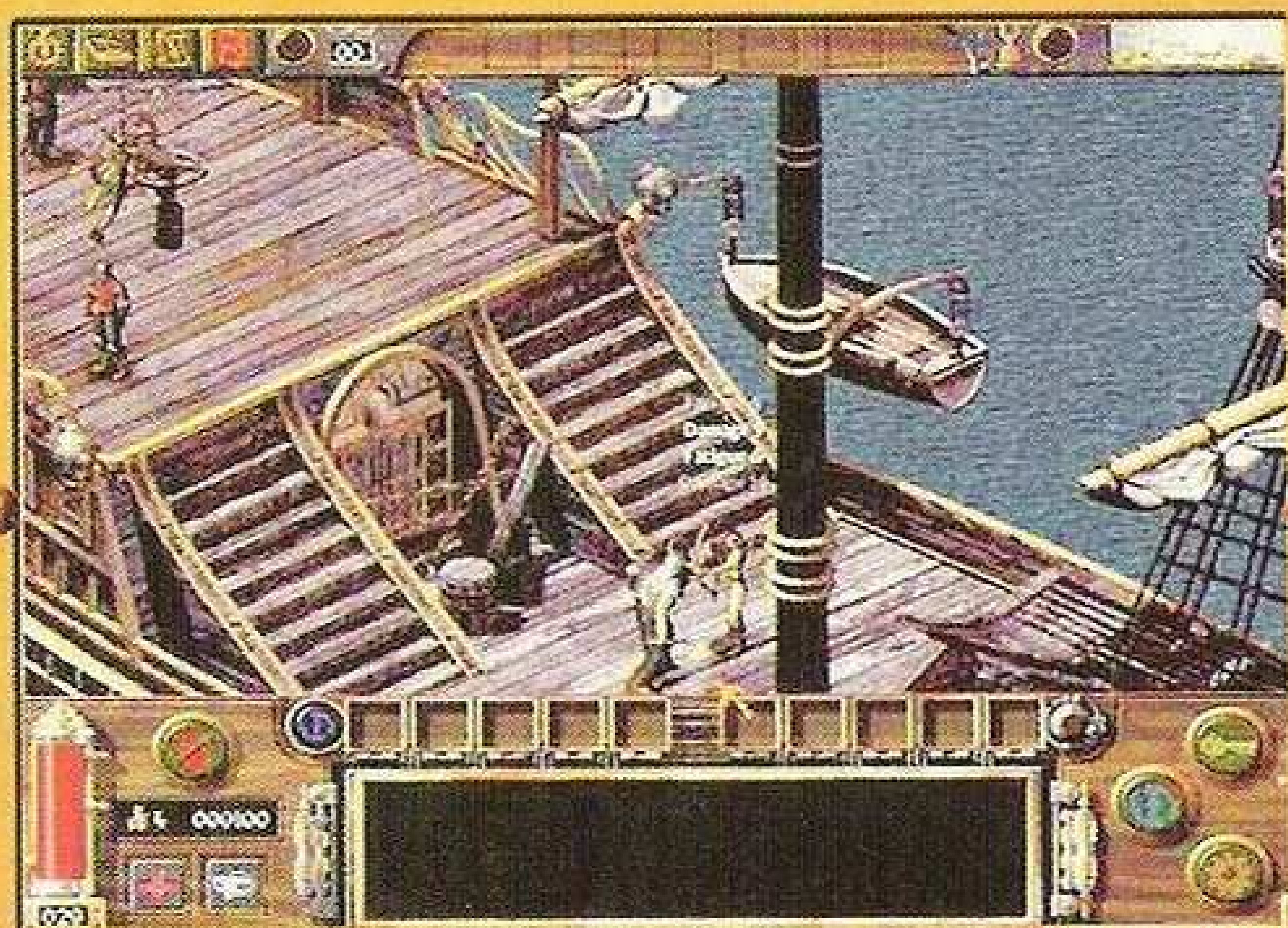


Cenne przedmioty można znaleźć przy ciałach zabitych wrogów, ale również we wszelkiego rodzaju beczkach, skrzyniach i pudłach

chyba najbardziej wkurzający jest fakt, że nie masz żadnej kontroli nad osobami, które towarzyszą ci w podróży. Owszem, możesz wydawać im pewne proste polecenia, ale nie jesteś w stanie decydować o tym, jak będą się rozwijać ich cechy i umiejętności. W ARCANUM znajdziesz też kłopotliwe błędy techniczne. Gra potrafi bardzo zwalniać, a nawet się zawieszać, natomiast każda próba zastosowania multitaskingu kończy się tym, że musisz wyjść z programu, gdyż zaczyna on totalnie „wariować" (ginie kursor myszy i „rozłażą" się tekstury). To przykre, że w tej chwili większość programów jest obarczona tego typu błędami technicznymi i autorzy dopiero po wejściu programu na rynek przygotowywują kolejne „łatki", mające usprawnić rozgrywkę.



ARCANUM to bardzo interesująca i bardzo wciągająca grą, która dostarczy ci rewelacyjnej rozrywki na wiele wieczorów. Jest tylko jeden warunek: ta zabawa wymaga od ciebie poświęcenia wiele uwagi. Musisz dokładnie słuchać, co ludzie mają ci do powiedzenia, umiejętnie dobierać słowa i zastanawiać się nad tym, jakie podjąć decyzje. Jeśli dysponujesz oryginalną angielską wersją, to bardzo dobra znajomość języka naszych braci zza Wielkiej Wody jest absolutnie konieczna. Gdybyś liczył na bijatykę w stylu DIABLO II, to ARCANUM nie jest grą dla ciebie. DIABLO II możesz porównać do hot-doga zjedzonego naprędce na ulicy, a ARCANUM okazuje się wtedy kolacją przy świecach, podaną w wykwintym lokalu. Co, rzecz jasna, nie oznacza, że hot-dogi nie mają swoich zalet! Trzeba jednak przyznać, że mimo pewnych błędów gra zasługuje na uznanie. Już niedługo w sprzedaży ukaże się jej polska wersja językowa.



Na pokładach statków rządzą kapitanowie, u których możesz wykupić bilet na rejs w odległe strony. Taka podróż jest bezpieczniejsza niż marsz lądem

Jak zacząć?

Podajemy ci wypróbowany i łatwy przykład rozpoczęcia rozgrywki, choć na pewno nie jest on ani najbardziej interesujący, ani nie postawi przed tobą wielkich wyzwań (przynajmniej na początku). Wykreuj własną postać i jako rasę wybierz półogra. Jako cechę specjalną wybierz „run away from circus", czyli że jako dziecko twój bohater uciekł z cyrku. Dzięki temu będzie miał ogromną Siłę (równą 18). Jednak do Siły dodaj jeszcze dwa punkty z pięciu, które możesz rozdysponować. Teraz z Siłą 20 twój bohater jest prawdziwym Herkulesem potrafiącym zabijać potwory nawet gołą pięścią. Przeznacz dwa punkty na rozwinięcie zdolności „Melee", gdyż to uczyni twoje ciosy celniejszymi, i dodaj jeden punkt do Zręczności. Twój półogr będzie miał niewielki zasób słów (prawdziwa kwintesencja zwrotu „silny, a głupi"), ale na początkowym etapie szczególna inteligencja nie jest ci potrzebna. Kiedy już w czasie walk zyskasz doświadczenie i dodatkowe bonusowe punkty, dodaj 3 punkty do Inteligencji, jeden do Siły Woli oraz rozwiń umiejętność targowania się (Haggle). W wiosce znajdź kogoś, kto podniesie twoje zdolności Melee i Haggle do poziomu Apprentice (uczeń). Będą to odpowiednio strażnik w wiosce oraz jeden z kupców. W dalszej kolejności musisz koniecznie zadbać o Dexterity (Zręczność), gdyż to od jej wysokości zależy, ile ciosów będziesz mógł zadać w ciągu jednej tury.

Jeśli chodzi o ustawienie opcji gry, to pamiętaj, aby wybrać walkę turową oraz zadecydować, jaki poziom trudności ma mieć gra. Jeśli wybierzesz najwyższy poziom trudności, to przeciwnicy będą bardzo silni, a twój bohater będzie wolniej zdobywał punkty doświadczenia.



W trakcie podróży znajdziesz całe mnóstwo przydatnych i góry absolutnie zbędnych przedmiotów



Strona jest bardzo ładna, znajdziesz na niej wszystkie niezbędne wiadomości, tapety, screeny oraz dokładny opis rozgrywki

PC | GBA | GBC | XBox | PS | A

Arcanum

129 zł | Sierra / Play It | 1-multi graczy

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, CD ROMx4
Zal: Pentium III, 128 MB RAM, CD ROMx16

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5+

\+ Dokładna kreacja postaci, superfabuła, interesujący świat, nieliniowy scenariusz

− Niemożność kierowania członkami drużyny, kiepskie automapowanie, błędy techniczne

Autorzy mieli nowatorskie pomysły i potrafili je doskonale wykorzystać. Dla miłośników RPG lektura obowiązkowa 5+

Jacek „Randall" Piekara

Jeżeli jest to twoja pierwsza wizyta w światach MYST, będziesz zadowolony. Jeśli zaś alternatywne rzeczywistości to dla ciebie nie pierwszyzna, to... też będzie ci się podobało

MYST III EXILE

Kłamcą paskudnym będzie ten, kto powie, że lubi gry przygodowe, a nigdy nie grał w MYST. Tak jak „Taksówkarz" jest obowiązkową pozycją dla każdego fana twórczości Martina Scorsese, tak MYST – we wszystkich swych odsłonach – to już rzecz klasyczna. Do pierwszej części sagi przylgnęło nawet określenie, iż jest do doskonała gra dla gospodyń domowych – była to bowiem pierwsza gra przygodowa, w której pominięto takie rzeczy, jak rozbudowany inwentarz, interakcja z milionem postaci czy też konieczność używania przedmiotów na różnych elementach otoczenia. **Tym właśnie charakteryzowały się kolejne odsłony MYST – był w nich tylko gracz i... fantastyczna przygoda. Na dobrą sprawę w EXILE masz dokładnie to samo. Tylko, że na nowo.**

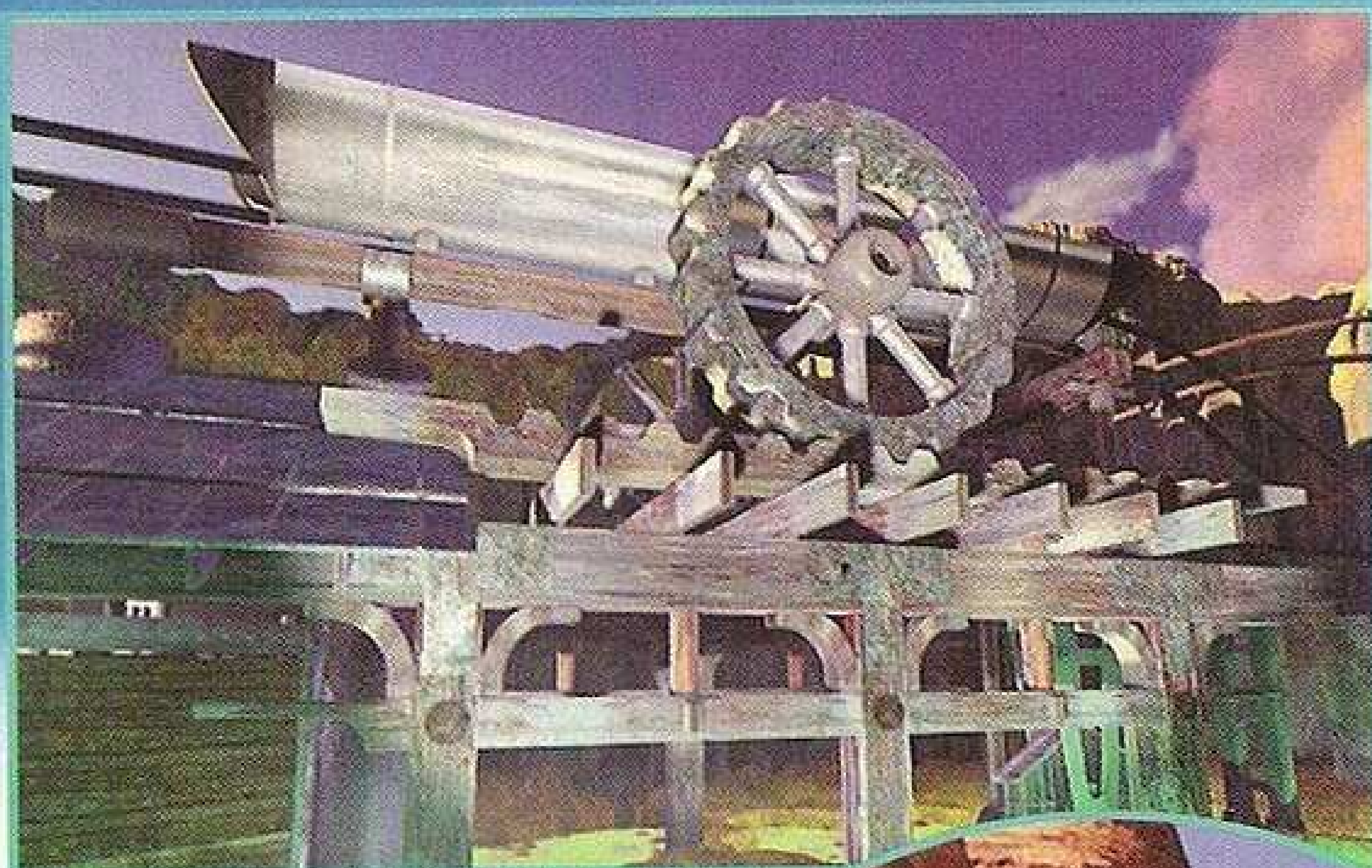
O ile za poprzednie części gry odpowiedzialni byli ludzi z Cyan, o tyle EXILE stworzony został przez profesjonalistów z Presto Studios. Jeśli nic o nich nigdy nie słyszałeś, to znaczy, że nie jesteś wcale tak ogromnym fanem komputerowej przygody, jak myśleliśmy. To właśnie ze stajni Presto wyszły takie perełki, jak THE JOURNEYMAN PROJECT, BURIED IN TIME czy LEGACY OF TIME – jedne z pierwszych, prawdziwie „mulitmedialnych", a jednocześnie bardzo udanych gier. Teraz zaś przyszedł czas na EXILE. **Trzeba przyznać głośno i wyraźnie, że trzecia część MYST jest grą bardzo udaną, pełną wręcz ukłonów skierowanych do fanów poprzednich części.** Widać to już na początku, gdy w domostwie Artusa spotykasz jego żonę, Catherine, z dzieckiem na rękach. Catherine wita cię niczym starego przyjaciela, opowiada o tym, co ostatnio porabiał Artus i nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że gracz naprawdę czuje się, jakby był owym dawno niewidzianym przyjacielem. No dobrze, powiesz, ale ja w życiu nie widziałem żadnej z poprzednich części tytułu. Nowicjuszom w świecie gry pozostaje lektura dzienników Artusa – tutaj znajdziesz mnóstwo informacji o rodzie Artusa, o tym, czym tak naprawdę są D'ni oraz

Piękne, lecz puste wnętrza – to charakterystyczne dla serii MYST



Ta dziwna struktura stanowi jeden z wielu zagadkowych elementów występujących w grze. Ich zbadanie i zrozumienie zajmie ci wiele godzin wytężonej pracy umysłowej





Ta maszyna może wyglądać na mało skomplikowaną, ale na pewno przysporzy ci kłopotów



Urocze pejzaże i dopracowane lokacje – szkoda tylko, że przez większą część gry nie ma do kogo ust otworzyć... MYST stanowi atrakcję tylko dla fanów

o tym, co w zasadzie działo się we wszystkich, stworzonych przez Artusa, Wiekach na przestrzeni kolejnych odsłon gry. **Lektura pamiętników nie jest obowiązkowa, lecz nader wskazana – nierzadko natkniesz się bowiem w nich na cenne wskazówki, pomocne przy rozwiązywaniu zagadek.**

Warto nadmienić, że EXILE do najłatwiejszych gier nie należy – głównie chyba dlatego, że prezentowane tu wyzwania odbiegają znacznie od przygodowych standardów, jak tradycyjne użycie jednego przedmiotu na drugim, aby otrzymać z tego trzeci przedmiot. Tutaj dużo czasu spędzisz, przestawiając wajchy, kręcąc kołowrotami i manipulując przyciskami. MYST zaś nie funduje ci zbyt wielu podpowiedzi czy choćby wskazówek – te albo narzucą ci się same (jeśliś obyty z rzeczywistością MYST), albo będziesz musiał raz jeszcze przewertować dziennik Artusa. I chociaż 90% czasu wypełni ci główkowanie i podziwianie krajobrazów, to pozostałe 10% będziesz siedział jak na szpilkach, obserwując dynamiczne, rewelacyjnie wręcz wyreżyserowane przerywniki.



Monumentalne budowle, wielkie kaniony i tajemnicze urządzenia tworzą klimat EXILE

MYST 3: EXILE osadzony jest w środowisku „prawie 3D". W praktyce oznacza to, że świat widzisz z perspektywy pierwszej osoby, jednakże nie masz pełnej swobody ruchów – poruszasz się jedynie po wytyczonych trasach, zaś po wciśnięciu prawego klawisza myszy możesz obracać głowę na wszystkie strony. Scenerie są prawie w 100% statyczne – czasem tylko dojrzysz, jak subtelnie faluje woda (tj. niektóre piksele zmieniają swoje odcienie, aby stworzyć takie wrażenie) lub kołysze się trawa. Z drugiej jednak strony tła wyrenderowane zostały po mistrzowsku. Niekiedy też, w owe „prawie w 100% statyczne" tła wkomponowane zostały postaci. Te wyglądają i poruszają się lepiej niż w poprzednich częściach, choć wciąż okazują się jedynie płaskimi bitmapami. Faktem jednak jest, że zarówno postaci Catherine, Saavedro jak i Artusa (w tej roli wciąż Rand Miller – „ojciec" całej, jakże rozbudowanej, opowieści), zostały bardzo ładnie zanimowane, jednakże są one jednymi z nielicznych, które spotkasz podczas mniej więcej 20 godzin zabawy (o ile jesteś obyty z logicznymi zagadkami, których w EXILE pełno).

Tym, co na pewno urzeka i tworzy klimat rozgrywki, jest w EXILE muzyka. Rand Miller powinien zdecydować się na wydanie albumu ze ścieżką dźwiękową z MYST – fani powinni być nią usatysfakcjonowani. Statyczny świat EXILE żyje – i to bardzo aktywnie – dzięki doskonale podłożonym dźwiękom i muzyce.

Z racji, że w grze mnóstwo jest czytania, jej polski dystrybutor przygotował wersję w pełni zlokalizowaną. Jeżeli zaś podczas gry czegoś nie będziesz mógł zrozumieć, to przypomnij sobie, że trzeba się było uczyć obcych języków.



Jak przystało na porządną grę, uwzględniono również pogodę – w deszczu wyspy nie wyglądają już tak sielankowo... Ale nic to, przecież masz do wykonania zadanie...

Kto to zrobił?

Presto Studios

Firma znana każdemu fanowi gier przygodowych. Autorzy LEGACY OF TIME i THE JOURNEYMAN PROJECT, a także STEPHEN KING'S F13 i STAR TREK: HIDDEN EVIL. Czy trzeba dodawać więcej?



Znajdziesz tu krótkie opisy wydanych gier, trochę najświeższych wieści, dział techniczny. W sumie jest to dość brzydka strona

PC | GBA | GBC | XBox | PS | PL

Myst III: Exile

99 zł | Presto / Play It | 1 graczy

Min: Pentium 233, 64 MB RAM
Zal: Pentium 400, 128 MB RAM, karta graficzna 8MB

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 5

(+) Oryginalny świat, osobliwy klimat, świetna muzyka, ciekawe zagadki

(−) Gra w sumie dość hermetyczna, raczej dla miłośników całego cyklu MYST

MYST 3: EXILE to godna kontynuacja poprzednich części gry. W sumie jest to tytuł podobny do wydanego niedawno polskiego SCHIZMA 5

Tekst: Anzelmo von Dirt

POSEIDON
BÓG ATLANTYDY

Legendarna Atlantyda czeka na ciebie. Masz szansę ją odnaleźć i skolonizować. Co z tego wyniknie, zależy tylko od ciebie

Kto to zrobił?
Impressions Games

Istnieje od 1991 roku. Na koncie ma wiele strategii, wśród których przeważają polegające na budowaniu miast – CITY BUILDING SERIES. CAESAR, LORDS OF THE REALM, LORDS OF MAGIC, FARAON, KLEOPATRA czy ZEUS to gry stojące na najwyższym poziomie.

Dodatki do podstawowych wersji gier, wyposażone w nowe misje, kilka świeżych postaci, dodatkowy pakiet zaklęć, potworów czy rozszerzony zestaw broni – to obecnie standardowe zjawisko na rynku gier komputerowych. Takie rozszerzenia coraz częściej, niestety, nie oferują niczego odkrywczego, a służą tylko napełnianiu pieniędzmi kieszeni producentów. POSEJDON: BÓG ATLANTYDY jest, na szczęście, wyjątkiem od tej niechlubnej reguły. Dodatek do gry ZEUS: PAN OLIMPU nie tylko nieźle prezentuje się na starcie, ale oferuje niemal nową grę!

Mimo że do rozgrywki nie wprowadzono wielu unowocześnień i zmian, a tylko kilka bardziej znaczących modyfikacji, to – przy nieco bardziej rozbudowanej strukturze zadań i zwiększeniu liczby misji – POSEJDON mógłby być z powodzeniem niezależnym tytułem. Za całkiem rozsądną cenę możesz stać się posiadaczem BOGA ATLANTYDY i – dołączonej do gry jako prezent – wysokiej jakości firmowej podkładki pod myszkę, ozdobionej motywem nawiązującym do samej gry. Jeżeli jesteś fanem ZEUSA, to nie musisz już dalej czytać tego tekstu, ale czym prędzej udaj się do sklepu z grami komputerowymi. Jeżeli mimo wszystko masz pewne wątpliwości lub niemiłe doświadczenia z zawartością dodatków do gier, zachęcamy do dalszej lektury.

Akcja POSEJDONA rozgrywa się na Atlantydzie, której krajobraz swego czasu opisał Platon. Jej kształt miał przypominać kilka koncentrycznych pierścieni lądu oddzielonych wodą. Już podczas pierwszej misji będziesz mógł się przekonać, jak naprawdę, według tego wielkiego filozofa, wyglądał ląd mitycznych Atlantów.


Osady rybackie to najprostszy sposób na zdobycie żywności

Założenia gry raczej nie zostały zmienione i nadal pozostają takie same dla całej serii tytułów wydawanych przez Impressions Games pod szyldem City Building Series, takich jak choćby CAESAR czy FARAON. **Podstawowym zadaniem gracza jest stworzenie sprawnie prosperującego miasta, nawiązanie kontaktów handlowych z sąsiadami i bycie lojalnym w stosunku do bogów, którzy – odpowiednio traktowani – będą ci się sukcesywnie odwdzięczać.** Zadanie może się na pozór wydawać proste, ale jego wykonanie nie będzie wcale takie łatwe. Rozbudowane miasta potrzebują bardzo troskliwej opieki, tak pod względem utrzymywania budynków w dobrym stanie, jak i opieki medycznej, bez której ludzie bardzo szybko zapadną na różnego rodzaju choroby, doprowadzając tym samym do chaosu w mieście. Tak jak w życiu, tak i w grze, nic nie powstaje z niczego i wszystko jest ze sobą ściśle powiązane. Lekkie naderwanie łańcucha zależności może doprowadzić do tego, że twoje miasto zmieni się w jedną wielką ruinę. W sprawnym opanowaniu struktury zależności, które jest bardzo wskazane, pomoże profesjonalnie przetłumaczony podręcznik, dostępny w każdej chwili zabawy. Dzięki zróżnicowanym poziomom trudności masz możliwość dostosować grę do swoich umiejętności.



Najważniejszą ze zmian, jakie wnosi do rozgrywki POSEJDON, jest brak wyboru struktur rozrywkowych (dotąd był on całkiem spory). Tym razem ludzie do szczęścia będą potrzebowali wiedzy i kultury. Szkoda tylko, że w dzisiejszych czasach te dwa czynniki nie są już tak pożądane. Biblioteki, laboratoria, obserwatoria, muzea i uniwersytety trzeba stawiać rozważnie tak, aby wszy-


Piękne miasto dostarczy ci wiele radości. Przy jego planowaniu nie zapomnij jednak o mieszkańcach. Nie będą zadowoleni, jeżeli okażesz się zbyt rozrzutny!



Pałac to symbol władzy, teraz musisz tylko zadbać o należyte otoczenie. Alejki, park i może postaw jeszcze niedaleko Uniwersytet. Spodoba się wszystkim!



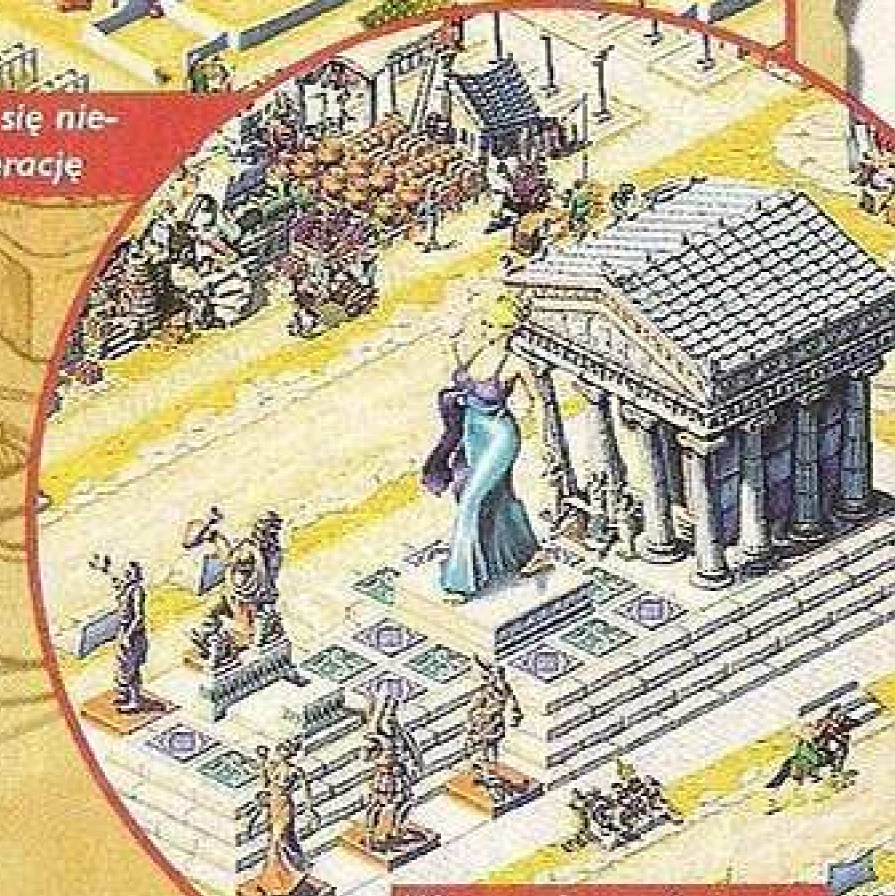
Dobrze prosperująca osada przemieni się niedługo w ogromnych rozmiarów aglomerację







Bardzo ładna strona z wyczerpującą dawką informacji i materiału do ściągnięcia (demo, tapety itp). Warto zajrzeć!



Wszyscy bogowie powinni być traktowani z należytym szacunkiem

scy byli zadowoleni i żeby nie przepełniały zbytnio twego miasta. Struktury naukowe pełnią teraz taką rolę, jaką w ZEUSIE odgrywały struktury rozrywkowe, z tą tylko różnicą, że wyeliminowało to automatycznie coroczne igrzyska. **Główną nowość w POSEJDONIE stanowi hipodrom, na którym odbywają się wyścigi rydwanów, dostarczające miastu zarówno pieniędzy, jak i zadowolonych mieszkańców.** Niestety, konstruowanie samego hipodromu może przyprawić o nerwicę i bóle głowy, gdyż nie wystarczy postawić ikony na określonym obszarze, ale trzeba budować wszystko od podstaw z poszczególnych bloków i wedle uznania. Pod koniec konstruowania może się, niestety, okazać, że któryś z elementów nie pasuje do reszty i nie można na to nic poradzić. Lepiej najpierw zachować stan gry, gdyż hipodrom nie należy do tanich konstrukcji.

Zmianom uległo też kilka czysto kosmetycznych elementów, np. pojawiły się nowe możliwości upiększenia miasta i nowe surowce, z których możesz zbudować piramidy. Ich wzniesienie sprawi, że sąsiednie miasta będą miały lepsze zdanie o twoim grodzie. Najbardziej intrygujący wydaje się jednak handel z Majami, o których ma opowiadać kolejna odsłona gry z tej serii. POSEJDON to naprawdę udany tytuł, rozczaruje natomiast graczy, którzy uwielbiają bitwy, gdyż ten element został odsunięty na dalszy plan. Mimo to warto stworzyć mocną armię na wypadek niespodziewanego ataku.

Gra przykuje uwagę nawet najbardziej sceptycznych graczy, i to na długo. POSEJDON jest w zasadzie samodzielną grą, dzięki czemu nie musisz przechodzić ZEUSA, by zagrać w nowe misje. To dodatkowa zaleta tytułu.



Budowle wyglądają naprawdę, przepięknie

PC | GBA | GBC | XBox | PSX | PL

Posejdon: Bóg Atlantydy

69 zł | Impressions / Play It! | 1 - 8 graczy

Min: Pentium 166MHz, 32 MB RAM, 800 MB HD
Zal: Pentium II 300MHz, 32 MB RAM, 800 MB HD

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

\+ Rozgrywka, która wciągnie fanów na bardzo długo. Pozostali tez nie powinni się nudzić

− Instrukcja posiada kilka fragmentów nieprzetłumaczonego tekstu

POSEJDON to kawał naprawdę dobrej roboty, która zapewni ci długie wieczory wypełnione wysokiej klasy rozrywką — 5

WERSJA POLSKA

Tłumacze i lektorzy stanęli na wysokości zadania. Nie ustrzeżono się jednak błędów w instrukcji — 5-

Tekst: Michał „Kroogor” Cichy

MECH COMM

Pierwsze spotkanie z Mechami na poziomie taktycznym było całkiem fajne, ale nie rzucało na kolana. Tym razem jest o wiele lepiej



Zabawa zaczęła się na całego. Rakiety latają, pociski świszczą wokoło i nikomu nie jest do śmiechu. A w bazie tak miło i przyjemnie upływał czas...



Jak mi przykro kolego. Tym razem to moje jest na wierzchu, a ty raczej nadajesz się tylko na złom

Wszystko dla Mechów

Tak, jak we wszystkich grach należących do świata BattleTech, także w MECHCOMMANDER 2 masz możliwość szerokiego zarządzania Mechami. Możesz, na przykład, kupować nowe typy robotów i sprzedawać te niepotrzebne (lub, po prostu, zdobyczne). Działanie takie zdaje się z punktu widzenia twojej polityki ekonomicznej generalnie opłacalne, gdyż w tym konkretnym przypadku komputer nie jest wcale takim strasznym zdziercą, na jakiego mógłby wyglądać. Warto też przyjrzeć się posiadanym Mechom i pogrzebać w ich wyposażeniu – różne misje, w których będziesz brał udział, stawiają przed tobą różne wymagania, dlatego też czasem niezbędny może okazać się konkretny model uzbrojenia (np. niekierowane rakiety dalekiego zasięgu). Jeżeli go nie posiadasz, najwyższa pora, by zainteresować się, jak go zdobyć. Transakcje typu kupno-sprzedaż-kupno czegoś nowego lub wszelkiego rodzaju wymiany wydają się najlepszym pomysłem. A gdy już zdobędziesz wymarzony model, niezbędny do danego przedsięwzięcia, zawsze można go jeszcze ulepszyć. Wyszukując jakiś gadżet np. w sklepie z Mechami.



Raven to bardzo dobry typ robota. Na pewno ci się przyda



W sklepie z Mechami możesz kupić, co tylko sobie wymarzysz...



Powinieneś zadbać też o pilota. On może stracić w walce nawet życie



Czy to zimne ognie, czy ktoś do nas strzela? Może wykonać jakiś manewr taktyczny?



A może lepiej się poddać, bo nadlatują helikoptery? Ale zaraz, kto tu jest bohaterem?



W przerwach między atakiem ogniowym w tym przyjemnym lesie można pospacerować

MECHWARRIOR to seria znana wielbicielom walk wielkich robotów. W czwartej części gry wcielałeś się w pilota kilkutonowej maszyny. Dziś ten sam temat z innej perspektywy – takiej, z której widać całe pole bitwy.

MECHCOMMANDER 2 jest naprawdę świetny. Po kilku dniach zabawy wciąż masz ochotę rozegrać chociaż kilka misji. **Gra opowiada o walkach zwaśnionych, potężnych domów szlacheckich, a do ciebie należeć będzie wykonanie całej brudnej roboty, jaka z tego wynika. Misje ułożone zostały w 100% liniowo, grający nie może nawet wybrać strony konfliktu.** Wszystko ciągle się zmienia, pojawiają się nowe, niecierpiące zwłoki sprawy. Nieraz będziesz żałować, że natura wyposażyła cię tylko w dwie lewe ręce i jeden mózg.

Wyobraź sobie, że musisz zająć bazę wojskową, gdyż chcesz tam zorganizować zasadzkę na nadjeżdżający konwój wroga. Gdy już przejmiesz konwój, okaże się, że w najdalszym krańcu mapy jest fabryka, którą trzeba zrównać z ziemią. Zabierasz całą ekipę Mechów i ruszasz do boju, a potem musisz jeszcze odeprzeć kontrofensywę przeciwnika. Jak widzisz, w jednej misji pojawiły się dwa nowe zadania,

ANDER 2



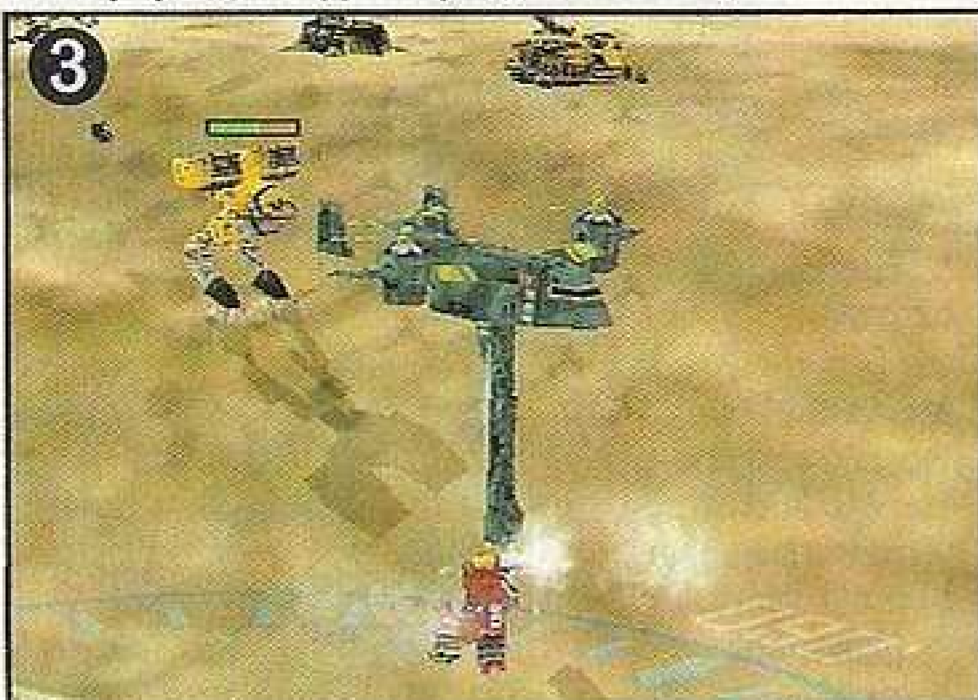
O tym, co dzieje się na polu walki, można się dowiedzieć z dziennika wieczornego

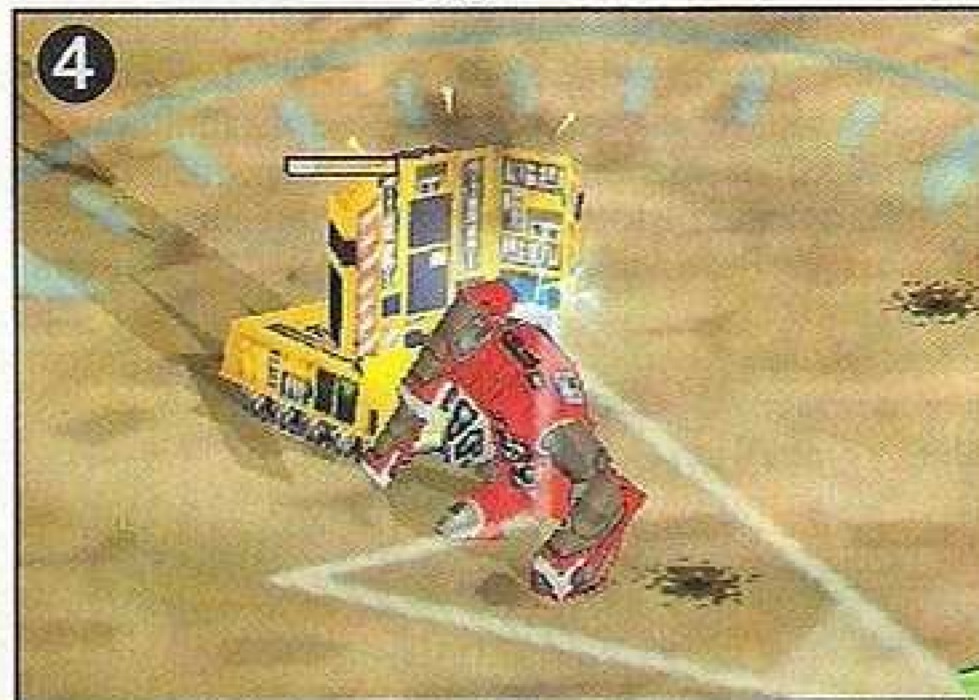

Gdy do ciebie strzelają, a przed tobą jest przepaść, nie ma wyjścia – trzeba skakać

TROCHĘ TAKTYKI


1 Twój Mech poradzi sobie doskonale w tej sytuacji, wystarczy tylko, że wyposażysz go w haubicę...


2 Czerwony robot przeciwników nie będzie miał żadnych szans z twoim Atlasem i jego nową zabawką militarną...


3 A gdy jeszcze trochę się postarasz, twój pilot będzie mógł dokupić za 10 000 kredytów kolejne przydatne urządzenie..


4 Gdy czerwony Mech zostanie przechwycony, wykonasz tylko kilka poprawek i masz nową maszynę na składzie!

Kto to zrobił?

Microsoft

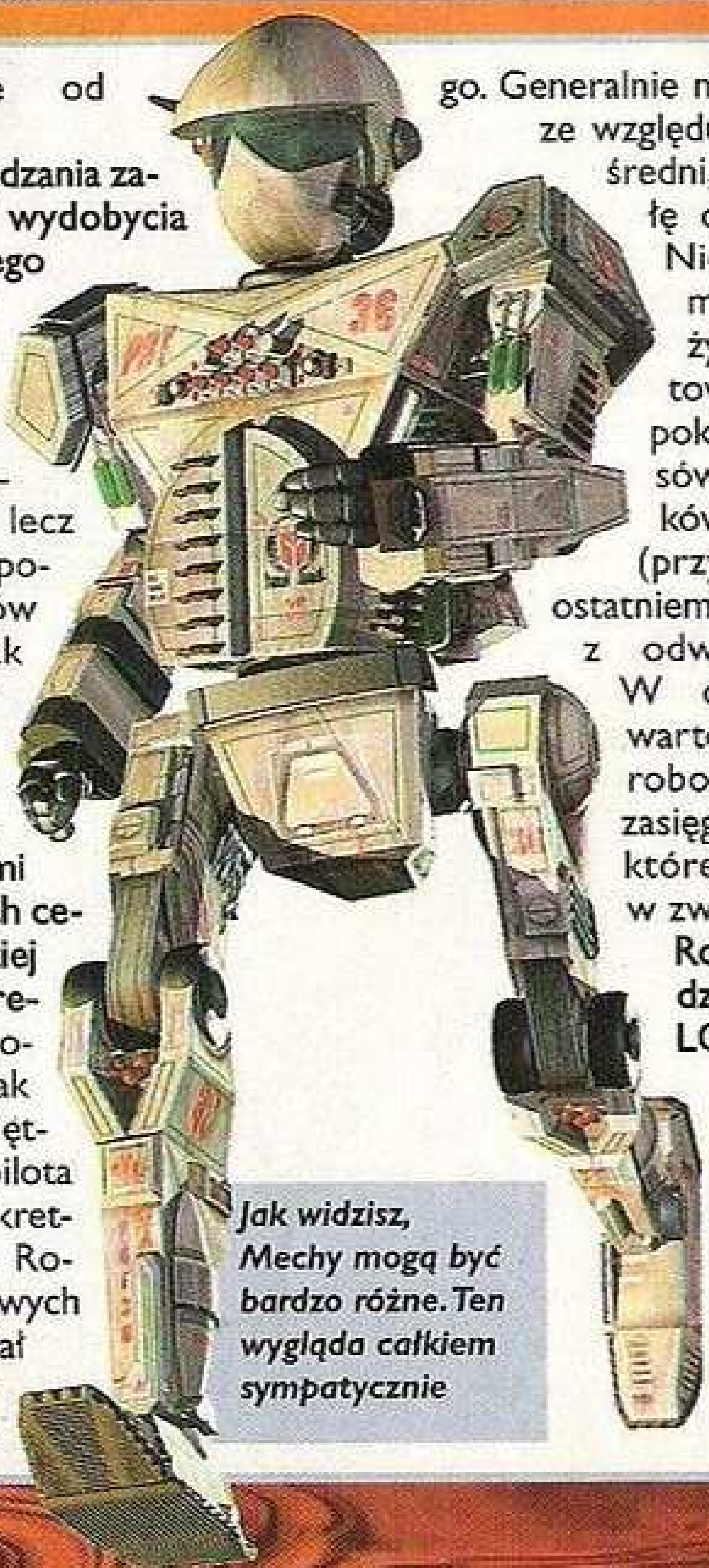
Koncern o monopolistycznych zapędach, planujący wydanie Windows XP (a fe!). Twórcy systemu operacyjnego, który, mimo złych opinii użytkowników, stał się światowym standardem. Wydawcy kilku niezłych gier, m.in. FLIGHT SIMULATOR, AGE OF EMPIRES, MECHWARRIOR 4.



Niezła flashowa strona. Niestety, z racji tego, że serwery Microsoftu odwiedzają dziennie miliony użytkowników, witryna nie działa zbyt żwawo

znacznie trudniejsze od pierwotnych.

W MC2 **nie ma zarządzania zapleczem bojowym, wydobycia surowców ani żadnego elementu RTS.** Podczas misji możesz wprawdzie zamawiać z Kwatery Głównej wsparcie lotnicze, ciężarówki naprawcze, lecz środki na te operacje pochodzą z magazynów polowych wroga. Tak naprawdę to przez całą misję jesteś sam ze swoim oddziałem. **Musisz dbać o swoich ludzi, gdyż z kolejnymi misjami rozwijają się ich cechy i stają się bardziej wartościowi od szeregowców.** Pilot bez swojego robota byłby jednak niczym – musisz umiejętnie połączyć cechy pilota z właściwościami konkretnego modelu Mecha. Rodzajów robotów bojowych jest wiele i każdy został w zasadzie przeznaczony do czegoś innego. Generalnie można je podzielić ze względu na zasięg (duży, średni, żenujący) oraz siłę ognia (tak samo). Niektóre Mechy można też wyposażyć w silniki rakietowe umożliwiające pokonywanie dystansów za pomocą skoków konika polnego (przy czym, temu ostatniemu nie tryska ogień z odwłoka, chociaż..). W drużynie zawsze warto mieć zarówno roboty o dalekim zasięgu ognia, jak i te, które sprawdzą się w zwarciu.


Jak widzisz, Mechy mogą być bardzo różne. Ten wygląda całkiem sympatycznie

Rozgrywka przywodzi na myśl... FALLOUT TACTIS(!) albo nawet BALDUR'S GATE(!!!). Może dlatego, że po pierwszej potyczce, na widok przeciwników, gracz automatycznie wrzuca pauzę, aby spokojnie wydać rozkazy swoim jednostkom. Gra toczy się w czasie rzeczywistym, ale starcia mogą być bardzo spokojnie analizowane, a rozkazy wydawane bez szczególnego pośpiechu.

A skąd nawiązanie do FALLOUT TACTICS? Akcja obu gier dzieje się w przyszłości, w obu dowodzisz drużyną, wreszcie w obu jesteś na tropie wielkiej intrygi. Ponadto i FALLOUT TACTICS, i MECHCOMMANDER 2 to fajne i wciągające programy, a to chyba najważniejsze. Oczywiście różna jest grafika – w omawianej grze widać fascynację doskonałą serią MYTH.

Pole bitwy odwzorowano w pełnym 3D, kamerę da się obracać, zbliżać i oddalać, a jej możliwości okazują się naprawdę ogromne. Podczas jej trwania możesz też operować kamerą (na pewno, przynajmniej na początku, sporo czasu spędzisz, przyglądając się masie cieszących oko szczegółów). Interfejs jest łatwy w obsłudze, a wszelkie niejasności wyjaśnia ciekawy tryb treningowy. Zastrzeżenia budzi jedynie nawalająca niekiedy Sztuczna Inteligencja – zwłaszcza jednostek sojuszniczych. To, miejmy nadzieję, zostanie naprawione w zapowiadanym patchu do gry.



Na koniec jeszcze słowo o opakowaniu gry. Nie jest ono szczególnie oryginalne, lecz zostało opracowane bardzo estetycznie, a gruba instrukcja (po polsku) powinna uspokoić wszystkich tych, którzy obawiają się, że różnorodność opcji i mnogość klawiszy obsługujących grę przytłoczy ich i uniemożliwi grę. A trzeba przyznać, że MECHCOMMANDER 2 nie należy do gier najprostszych i do gustu przypadnie raczej tylko amatorom tego typu produkcji.

PC	GBA	GBC	XBox	PS	A

MechCommander 2

145 zł	Microsoft / APN Promise	1-8 graczy

Min: Pentium 266, 64 MB RAMkk
Zal: Pentium 450, 128 MB RAM, 8MB karta graficzna

Grafika	Dźwięk	Frajda
4+	3+	5

\+ Wielkie roboty, świetny klimat, ładna grafika, bardzo wciągająca rozgrywka

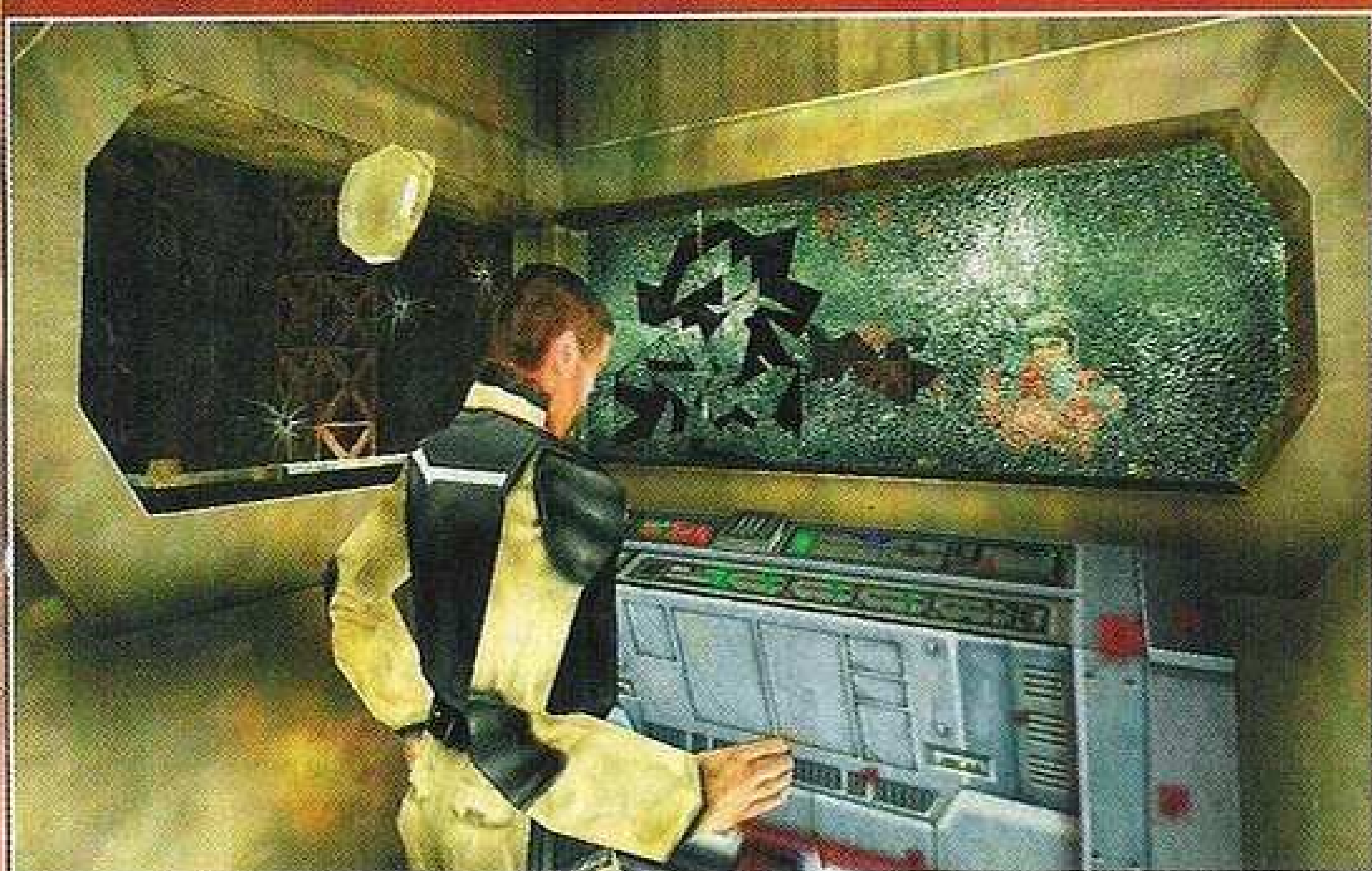
– AI komputera czasem szwankuje, w sumie jest to gra przede wszystkim dla fanów gatunku

Bardzo przyjemna gra, świetna na coraz dłuższe i zimniejsze wieczory. Uwagę zwraca ciekawa reżyseria przerywników filmowych

4+

Tekst: Anzelmo von Dirt

RED FACTION


Nawet pod ostrzałem zachowaj zimną krew. Rewolucja na Marsie to nie przelewki, nikt ci tutaj nie pomoże, więc musisz liczyć wyłącznie na siebie!

Rewolucja na Marsie pierwotnie przeprowadzona została na konsoli PLAYSTATION 2. Po odniesionym sukcesie pora na wersję pecetową...

Wyprawa na Marsa miała być twoją życiową szansą. Praca w tamtejszych kopalniach była możliwością zarobienia sporej ilości gotówki i poznania nieco życia w Kosmosie, w miejscu, które nadal znajdowało się poza zasięgiem zwykłego śmiertelnika. **Niestety, sen o świetlanej przyszłości został brutalnie przerwany tuż po dotarciu na miejsce. Z dala od ziemskich rządów, korporacja mająca nadzorować prace na Marsie zaczęła traktować wszystkich jak niewolników i przeobraziła kopalnie w istny obóz pracy.** Strażnicy traktowali górników jak zwykłe śmiecie, a przedział godzinowy przeznaczony pierwotnie na pracę był przedłużany często ponad dwukrotnie! Swego czasu obiła ci się o uszy informacja o ruchu oporu o nazwie Red Faction, którego celem było przejęcie kontroli nad kolonią na Marsie. Mimo to, tak naprawdę nigdy osobiście nie spotkałeś się z żadnym członkiem opozycji. W końcu ktoś miał tego dość. **Gdy strażnicy pod koniec dnia stwierdzili, że musicie popracować jeszcze dłużej, nastąpiła krótka sprzeczka, słychać było kilka tępych odgłosów uderzenia i stałeś się świadkiem początku wielkiej rewolucji na Marsie, w której, nieświadomie, odegrasz istotną rolę.** Bracia i siostry! Rewolucję czas zacząć!

Klimatem gra przypomina z początku HALF-LIFE. Wyobcowanie, walka przeciwko sporych rozmiarów oddziałom wojskowym i świadomość bycia tylko jednym z wielu rewolucjonistów niemal skazanych na śmierć nie jest miła. **W grze jesteś zwyczajnym górnikiem, który podrywa się w pewnym momencie razem z pozostałymi pracownikami do walki przeciwko despotycznym rządom.** Nie masz w sobie nic z takich bohaterów, jak choćby „podpakowany" Duke czy Serious Sam, którzy wykrzykując „miażdżące teksty", z nieukrywaną radością na twarzy napierają z naciśniętym do oporu spustem na hordy Obcych! Jesteś zwykłym rewolucjonistą skazanym odgórnie na śmierć, nic nie znaczącą jednostką. Dzięki temu łatwiej wczujesz się w rolę i utożsamisz z bohaterem.


Nie ma to jak zaczaić się i dobrze przycelować

Uczestnicząc w rewolucji i przemierzając podziemne kopalnie Marsa, nie unikniesz walki, której już na samym początku jest wyjątkowo dużo. Strażnicy pojawiają się w najmniej odpowiednich momentach gry i nie łatwo ich pokonać, gdy działają w grupie, chowają się za przeszkody i sprawnie zastawiają pułapki, wprowadzając cię w ogień krzyżowy. Wysoka inteligencja przeciwników to miła niespodzianka, dzięki której będziesz musiał nieźle się napracować, by nie skończyć na marsjańskim cmentarzysku. Do sprawnej eksterminacji wrogów, oprócz wszelkiego rodzaju broni, zaczynając od pistoletu automatycznego, przez shot-guna, na wyrzutni rakiet kończąc, przydatne okażą się napotkane po drodze wszelkiego rodzaju pojazdy mechaniczne. Wielu z nich będziesz mógł użyć do sprawniejszego torowania



Kto to zrobił?

Volition

Firmie Volition gracze zawdzięczają, przede wszystkim, dwie części wyśmienitego kosmicznego symulatora DESCENT FREESPACE oraz pakiet dodatkowych misji do tego tytułu. Jednym z ostatnich produktów jest bardzo ciekawy tytuł z gatunku action-RPG o nazwie SUMMONER.



W grze można zniszczyć nie tylko elementy otoczenia, ale właśnie samo otoczenie. Wyrzutnia rakiet lub ładunek wybuchowy powinny rozwiązać twój problem!



Wystrój wnętrz w kopalniach na Marsie nie należy do najpiękniejszych, ale, niestety, będziesz musiał tutaj spędzić nieco czasu. Tak to już jest z tą rewolucją



Atmosfera Marsa nie jest zbyt przyjazna dla człowieka

sobie drogi na Marsie. Bardzo ciekawym i niespotykanym jak dotąd urozmaiceniem jest silnik graficzny Geo-Mod z możliwością modyfikacji każdego, nawet stałego, elementu otoczenia gry. Jeszcze w żadnej grze komputerowej strzał w dowolnie wybrany fragment ściany nie powodował trwałego jej uszkodzenia. Powierzchnia zostanie tak zdeformowana, że z powodzeniem będziesz mógł w nią strzelić jeszcze raz, pogłębiając tym samym otwór w ścianie i przedostając się do sąsiedniego pomieszczenia. Masz nawet możliwość drążenia tuneli! Modyfikacje terenu nie są odgórnie przewidziane przez kod gry, lecz generowane dynamicznie, przez co każda dziura wygląda inaczej! Nie masz klucza do drzwi? Kilka rakiet powinno załatwić sprawę!

RED FACTION, ustawiony na odpowiednio wysoką rozdzielczość grafiki, zachwyca szczegółowością terenu i płynnością animacji, o jakości stojącej na wyjątkowo wysokim poziomie. Grafika, jak się okazuje, jest zdecydowanie lepsza od tej znanej z konsoli PLAYSTATION 2, na której gra ukazała się już wcześniej. Dodatkową cechą, która tworzy klimat i która znacząco wpływa na satysfakcję płynącą z gry, jest oprawa muzyczna, nie różniąca się znacznie od tej znanej z konsoli PS2.

RED FACTION to wymarzony produkt dla samotnego gracza, który chce się zmierzyć z korporacją zarządzającą na Marsie. Jest to także tytuł godny polecenia tym wszystkim, którzy lubią zabawę w sieci i chcieliby spróbować swych sił w konfrontacji z innymi graczami. Pozycja godna polecenia, znacznie wyróżniająca się spośród ostatnio wydanych tytułów. Jej dodatkową atrakcję stanowi cena. 47 zł za tak dobry produkt to wielka niespodzianka.



Usiąść za sterami takiego niszczyciela to teraz żaden problem. Tylko czy aby masz prawo jazdy?

PC	GBA	GBC	XBox	PSX	A

Red Faction

49 zł	Volition / LEM	1-8 graczy

Min: Pentium II 400, 64 MB RAM, 200 MB HD
Zal: Pentium III 500, 128 MB RAM, 200 MB HD

Grafika	6	Dźwięk	5-	Frajda	5

+ Niesamowity klimat! Interakcja z otoczeniem nabiera tutaj nowego wymiaru

– Żadnych znaczących minusów nie da się zauważyć. Może, czasami, monotonne otocznie?

Bardzo ciekawa i wciągająca gra za tak niską cenę to rzadkość. RED FACTION jest na to wyśmienitym dowodem. Biegiem do sklepu!

5+



Jeden celny strzał powinien załatwić sprawę



Oficjalna, często aktualizowana, strona zawiera wyczerpującą ilość materiałów i dodatków dotyczących obu wersji gry, można też coś ściągnąć

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

TOON CAR

Tanie i dobre gry komputerowe stały się ostatnio bardzo popularne... Wyścigi samochodowe TOON CAR to jedna z nich

Spotkać Ojca Chrzestnego na drodze to niezapomniane przeżycie!

Wyścigi samochodowe dla najmłodszych to ostatnio rzadkość. Nie każdy, szczególnie młodszy gracz, ma ochotę zasiąść za sterami najnowszego Lamborghini Diablo lub Forda Focusa WRC, bo albo go to jeszcze nie bawi, albo nie interesuje się osiągami takich samochodów i chce się po prostu zwyczajnie pościgać, a przy okazji... pośmiać! Niektórych dorosłych mogą oczywiście bawić sytuacje z COLIN McRAE RALLY, gdzie wytrącony z równowagi samochód koziołkuje na poboczu przy akompaniamencie dźwięku giętej blachy. Traci przy tym wszystkie szyby i światła, po czym kierowca włącza pierwszy bieg i kontynuuje wyścig.

Kto to zrobił?

Revistronic

Ta hiszpańska firma istnieje od 1995 roku. Na swoim koncie ma już m.in. 3 SKULLS OF THE TOLTECS (TRZY CZASZKI TOLTEKÓW), TOYLAND RACING i GROUCH. TOON CAR to ich najlepszy produkt.

Niektórzy gracze wolą po prostu nieco mniej „poważne" produkcje, takie jak **wyścigi samochodzików czy gokartów z komiksowymi bohaterami za kierownicą, które wyglądają jak te znane z wesołego miasteczka.** Takie zmagania są dużo zabawniejsze, a jeśli jeszcze dodać do nich opcję gry w kilka osób na jednym ekranie, to zabawa może się przerodzić w prawdziwe zawody, pełne niekontrolowanych wybuchów śmiechu i czasami niepowtarzalnych komentarzy!

Nie tylko dzieci bawią się przy takich grach. Mający już swoje lata MARIO KARTS 64, wydany na NINTENDO 64, to wciąż najlepsza produkcja tego typu, ciesząca się uznaniem większości graczy.

TOON CAR to właśnie zabawa tego typu. **Na linii startu staje czternastu bohaterów o bardzo nieproporcjonalnych posturach, kierujących niewielkimi samochodzikami, którym szybka i niebezpieczna jazda nie jest wcale obca.** Wyścig jest dynamiczny i okraszony ostrą wymianą „argumentów": sporą liczbą rakiet, min, bomb, dynamitu, turbodopalaczy i wielu innych „uprzyjemniaczy", bez których gra zdecydowanie straciłaby na atrakcyjności.



Ta pani ma nad wyraz oryginalną fryzurę; pasuje tu, jak ulał

Będziesz się ścigał na dziewięciu zabawnych torach o bardzo oryginalnej architekturze i lokalizacji. Do dyspozycji graczy oddano dziesięć modeli pojazdów przypominających wielkie amerykańskie kabriolety i malutkie miejskie samochodziki, obowiązkowo pozbawione dachu tak, aby przerośnięci kierowcy bez problemu mogli się w nich zmieścić. Sama rozgrywka jest jedną z bardziej szalonych, jakie do tej pory powstały. Wyścig przebiega szybko i bezprecedensowo. **Największą frajdę sprawia użycie dopalacza, który powoduje, że kierowca, dzięki mocnemu przyspieszeniu, zostaje na chwilę wyrzucony z samochodu i trzyma się wyłącznie kierownicy!** Wyścig obfituje w wybuchy i wszelkiego rodzaju eksplozje, łącznie z tymi demolującymi otoczenie trasy (robią naprawdę ogromne wrażenie).

Produkt, jak na grę, w którą nie włożono chyba zbyt dużo pracy, ma wręcz olśniewającą oprawę graficzną. Są tu świetnie zaprojektowane tory z mnóstwem detali, samochody, na których karoserii odbija się światło i oślepiające czasem słońce – czyli cechy, którymi mogą się poszczycić profesjonalne produkcje.

TOON CAR to zadziwiająco dobry produkt z solidną dawką humoru i grywalności. Ta prosta gra jest jednym z najlepszych tytułów, zwłaszcza biorąc pod uwagę stosunek ceny do jakości...



Dzięki takim efektom specjalnym tytuł jest niesamowicie grywalny!



Strona nie jest zbyt skomplikowana, ale dostarcza wyczerpujących informacji na temat firmy, jak również jej gier

PC	GBA	GBC	XBox	PS	PL

Toon Car

19.90 zł	Revistronic / TopWare	1-4 graczy

Min: Pentium 166MHz, 32 MB RAM, 400 MB HD
Zal: Pentium 200MHz, 64 MB RAM,400 MB HD

Grafika	4	Dźwięk	4	Frajda	5

+ Niska cena i takie wymagania sprzętowe, doskonała grafika i grywalność

– Szukasz minusów? Nie trać czasu, tylko idź do sklepu, aby kupić ten produkt

TOON CAR to niesamowita gra! Akcja, humor i grywalność, czyli superzabawne wyścigi za niecałe 20zł! Polecamy! 4

Tekst: Michał „Krooger" Cichy





Czy aby na pewno on jest nieuzbrojony?

No, nie! Kolejna gra na podstawie filmu rysunkowego? Nie wszyscy to lubią, ale tym razem warto rzucić okiem



Typowy szalony naukowiec

Disney's ATLANTIS The Lost Empire

Kto to zrobił?

Disney Interactive

Zespół odpowiedzialny jest za komputerowe ekranizacje niemal wszystkich rysunkowych gier ze stajni Disneya, który nie zwykł udostępniać licencji innym firmom. BEAUTY AND THE BEAST, LION KING, ALADDIN czy TOY STORY to jedne z najpopularniejszych gier *wydanych na sprzęt domowy.* To gwarancja najwyższej jakości rozrywki, nie tylko dla dzieci.

ATLANTIS to połączenie kilku gatunków gier o bardzo zręcznościowym charakterze. W tej trójwymiarowej platformówce sterujesz jednym z czterech bohaterów, których możesz zmieniać tylko w wyznaczonych miejscach. Każda postać nadaje się do innych czynności, dlatego nie sterujesz nimi w tym samym czasie. Bardziej doświadczeni gracze skojarzą to z wydaną dawno temu grą THE LOST VIKINGS, w której grupka wikingów starała się za wszelką cenę wydostać ze statku kosmicznego. ATLANTIS różni się od wspomnianej gry tym, że bohaterowie nie mogą ze sobą współpracować i nie dochodzi między nimi do interakcji. Zamiana bohatera następuje często – postać kierowana wcześniej po prostu znika. Tam, gdzie powinieneś się zamienić rolą z innym członkiem wyprawy, stoi radio, dzięki któremu szybko orientujesz się, co jest grane, np. że nie możesz przejść dalej!



Typowy poszukiwacz Atlantydy

Drugim trybem gry, który stanowi krótki przerywnik, są poziomy bonusowe. Zasiadasz tu za sterami określonego pojazdu, np. łodzi podwodnej, i musisz pokonać wroga lub przemieścić się w inne miejsce. Ten dodatek to fajne uzupełnienie przygody.

Akcję oglądać będziesz zza pleców głównego bohatera filmu (Milo), a po jakimś czasie grupy przyjaciół: Kida, Vinnyëego, Moliereëa, Helgi, i Audrey. Ich umiejętności wybawiają cię z niejednej opresji. **Dynamiczne zachowanie kamery, zamiast dodać grze widowiskowości, powoduje dezorientację – nie wiesz, gdzie należy iść w danym momencie.** Kamera przestaje podążać za bohaterem w najmniej odpowiednich chwilach, np. gdy przed kimś uciekasz. Zdarzy się, że biegnąc, nie będziesz widział drogi, ale... twarz swego bohatera! Nieraz przypłacisz to życiem. Gdyby nie możliwość regulacji ustawienia kamery (bardzo powolna), gra byłaby skreślona!

Zabawa w ATLANTIS sprawi wiele radości młodszym graczom, do których jest skierowana. Rozpoczynający grę długi monolog Whitmore'a, który mówi o tym, jak poruszać się po świecie, doprowadzi do nerwicy starszych graczy, młodsi jednak zapewne z przyjemnością nauczą się kilku trików. To, że podczas zamiany bohaterów postać, którą do tej pory kierowałeś znika nie wiadomo gdzie, może nie spodobać się graczom oczekującym przynajmniej namiastki realizmu. **Co więcej, uzupełniające się umiejętności to na przykład... wspinanie się po drabinie, co w normalnej grze uznane zostałoby za jawną kpinę!** Jak człowiek, zajmujący się zawodowo wybuchami, może nie umieć wejść po drabinie, podczas gdy naukowiec robi to bez problemu! Troszkę jest to wszystko nierealne i nie wszystkim przypadnie do gustu.

ATLANTIS to – mimo kiepskiego i nieco nudnego początku – kawał porządnej zręcznościówki. Bajkowa grafika, fabuła oparta na filmie Disneya i duża dawka grywalności – to podstawowe zalet gry, które w pełni rekompensują pewne niedociągnięcia, odsuwając je na dalszy plan. Zaden młody fanatyk disneyowskiego kina nie powinien przejść obok tej gry obojętnie.



Skakanie, pływanie, likwidacja przeciwników – typowa platformówka!



Bardzo ładnie zrobiona strona, z której dowiesz się niemal wszystkiego, co trzeba wiedzieć o tym tytule

PC | GBA | GBC | XBox | **PSX** | A

Atlantis

199 zł | Disney / SONY | 1 gracz

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 3+

(+) Ładna, rysunkowa grafika, sprawnie przeniesiona w trzeci wymiar, dobra zabawa

(−) Kamera potrafi doprowadzić do ataku szału, brak realizmu w rozgrywce

ATLANTIS oferuje urozmaiconą dawkę emocji. Każdy znajdzie tu coś dla siebie i nie musi się obawiać nudy. Coś dla fanów Walta Disneya 4-



Typowa mieszkanka Atlantydy



W niektórych misjach będziesz musiał usiąść za sterami różnorodnych pojazdów, np. ciężarówki



Kąpiel w lawie to ostatni krzyk mody, działa odświeżająco, likwidując zmarszczki. Polecamy!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Necronomicon
Świt ciemności

WERSJA POLSKA

Gdy wybije najciemniejsza godzina ludzkości, z odmętów oceanu wyłoni się prastare miasto R'Lyeh, zaś jego plugawi mieszkańcy rozpełzną się po świecie. Wielki Cthulhu ponownie obejmie władzę nad Ziemią i nastąpi koniec wszech rzeczy


Rasowy zgred. Na zagajenie: „Potrzebuję informacji", odpowiada: „Tak? Tutaj nie ma żadnych"

Howard Phillips Lovecraft jest ojcem nowożytnych horrorów. Na jego powieściach i nowelach wychowało się już kilka pokoleń, zaś wizja przekazana na ich kartach zainspirowała niezliczone rzesze artystów, malarzy (jak choćby H.R. Giger), reżyserów i zwykłych ludzi. Nie bez powodu – Lovecraftowi udało się bowiem to, o czym wielu pisarzy może tylko pomarzyć. Pomimo że jego twórczość nie epatuje krwawymi scenami (jak na przykład powieści Grahama Mastertona), jest równie, a może nawet bardziej przerażająca od tradycyjnych horrorów. Wykorzystanie podświadomych lęków ludzi, dogłębne poznanie ich natury i zachowań, pozwoliło Lovecraftowi na osiągnięcie prawdziwego mistrzostwa. Mało jest na świecie dzieł literackich, które byłyby bardziej mroczne i niepokojące.

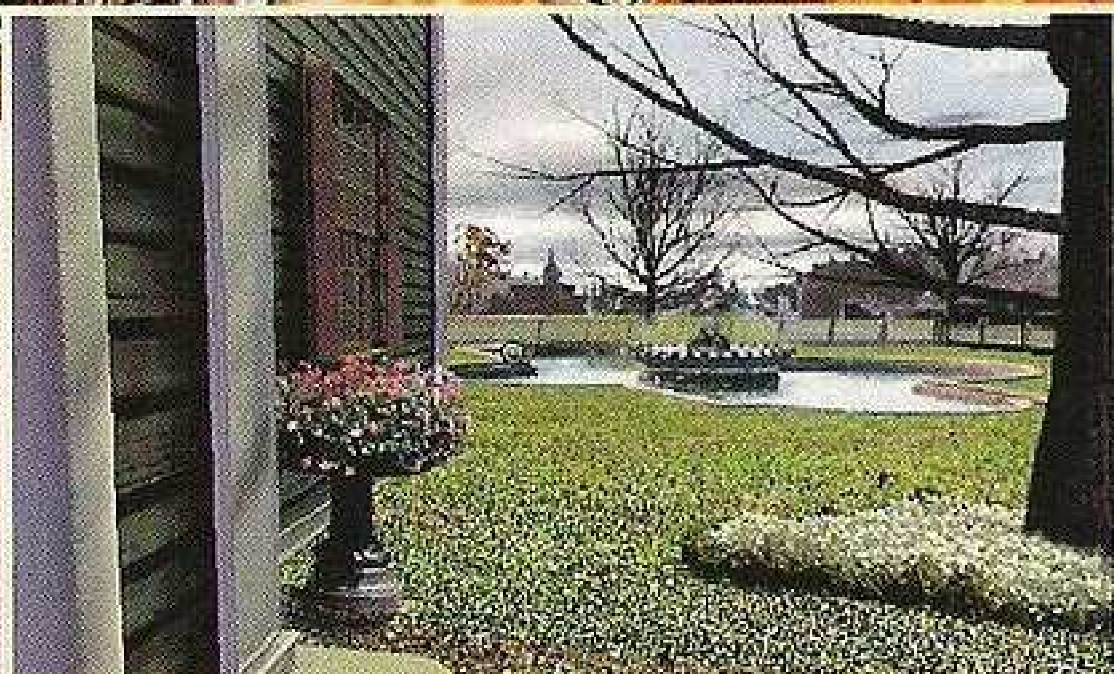
Nie ma nic dziwnego w fakcie, że tak wdzięczny temat był i jest wykorzystywany w grach komputerowych. Bezpośrednio na twórczości Lovecrafta bazowały takie tytuły jak PRISONER OF ICE i SHADOW OF THE COMET (obydwie znakomite). Również znana seria ALONE IN THE DARK czerpie całymi garściami z dorobku literackiego pisarza. Tak charakterystyczne elementy, jak wszechobecny mrok, nie do końca normalne miasteczka i bliżej niezidentyfikowane, mackowate kształty, przemykające na granicy pola widzenia, stały się wizytówką gier tego typu.

NECRONOMICON to najnowsza produkcja firmy DreamCatcher, znanej z kilku dość sławnych tytułów przygodowych wydanych przez Cryo (ODYSSEY, ATLANTIS, DRACULA i inne). NECRONOMICON wykorzystuje bardzo podobny engine (a może jest to wręcz ten sam engine?). Oznacza to, w paru słowach, że poruszasz się po predefiniowanych ścieżkach i dysponujesz tzw. freelookiem, czyli w każdej lokacji możesz się do woli rozglądać. Interfejs jest w miarę wygodny – tutaj nic nowego w zasadzie nie da się wymyślić. **Zastrzeżenia można mieć natomiast do grafiki. Tego typu produkcje olśniewały kilka lat temu, jednak w dzisiejszych czasach raczej nikomu do gustu nie przypadną.**

Zwiedzając świat przedstawiony w grze, masz wrażenie, że chodzisz po nieruchomej „tapecie" – woda nie faluje (jak w SCHIZM), chmury się nie poruszają po niebie, wszystko jest stabilne i ani raczy drgnąć. To samo dotyczy postaci – co prawda w momencie rozmowy są one zanimowane (przyzwoicie), jednak gdy zakończysz dialog, zamierają w bezruchu jak figury woskowe w muzeum Madamme Tussaud. **Sytuację ratuje nieco klimat gry, który zna-**



Zakupiona w Pawtuxet mapa okolicy ułatwia ci poruszanie się pomiędzy lokacjami – wystarczy kliknąć i już jesteś na miejscu. Nowe lokacje przybywają na mapie w miarę grania


Kolorowe kwiaty przed drzwiami kontrastują z szarością jesiennego dnia – w tej grze spotkasz sporo ładnych krajobrazów


Takie miejsca, jak ten zapyziały i opuszczony sklep, to standard w Pawtuxet – tutaj nawet szczury się nudzą

komicie oddaje ten znany z powieści Lovecrafta. Ale o tym za chwilę, najpierw fabuła w telegraficznym skrócie.

Jest rok 1927. Akcja toczy się w Pawtuxet, oraz w pobliskim Providence, bodaj najsłynniejszym, obok Salem, „horrorowym" miasteczku Stanów Zjednoczonych. Bohaterem gry jest niejaki William Stanton, młody właściciel wiktoriańskiego domu koło Pawtuxet. Pewnego dnia pojawia się u niego Edgar, przyjaciel z lat dziecięcych, i rwącym się z przejęcia głosem opowiada o swoich nietypowych badaniach oraz o jeszcze bardziej zdumiewających rezultatach. Ostrzega Williama przed wielkim niebezpieczeństwem wiszącym nad całą ludzkością, po czym wtyka mu w rękę jakiś przedmiot i ucieka. Zaintrygowany sytuacją rozpoczynasz prywatne śledztwo, zaś pierwszym miejscem poszukiwań jest pobliskie miasteczko.

Zgodnie z oczekiwaniami, Pawtuxet okazuje się zabitą dechami dziurą, straszącą pustymi ulicami i zamkniętymi na głucho drzwiami. Atmosfera jest przygnębiająca, na niebie kłębią się szare chmury, jesienny wiatr zawodzi, a drzewa bujają bezlistnymi gałęziami. Na domiar złego mieszkańcy Pawtuxet to banda niewychowanych zakapiorów, którzy najchętniej umieściliby ci kilka cali żelaza pod czwartym żebrem. Praktycznie każda próba nawiązania kontaktu kończy się więc porażką...

W miarę odkrywania faktów związanych z badaniami Edgara orientujesz się, że w grę wchodzą przerażające siły nadprzyrodzone, a chodzenie po ciemnych zaułkach będzie ci przychodzić z coraz większym trudem (dusza na ramieniu i te sprawy). Bez dwóch zdań, klimat jest najmocniejszą stroną tej gry – gdyby nie on, byłaby to zaledwie kolejna przygodówka, jakich wiele. Dzięki interesującej fabule można przeboleć niedociągnięcia grafiki i innych elementów.

Amatorów przygodówek będących na ścieżce wojennej z angielskim ucieszy zapewne fakt, że NECRONOMICON pojawił się w polskiej wersji językowej. **Głosy podłożone są dobrze, tylko do niektórych lektorów można mieć małe zastrzeżenia.** Borykając się z zagadkami Wszechświata, będziesz z pewnością wdzięczny, że napotkane osoby przemawiają do ciebie w ojczystym języku.

NECRONOMICON jest grą, która nie ustrzegła się błędów, lecz nie są one na tyle poważne, by popsuć przyjemność z grania. Najnowsza gra DreamCatcher zostanie doceniona zapewne przede wszystkim przez miłośników Lovecrafta, jednak ma wiele do zaoferowania również pozostałym graczom.


Bardzo estetycznie wykonane „inventory" jest jednym z atutów gry NECRONOMICON

Kto to zrobił?

Dreamcatcher

Firma powstała w 1996 roku i od tej pory dość prężnie zajmowała się tworzeniem gier, współpracując przy tym z Cryo. Ma na swoim koncie takie tytuły, jak TALES OF CHIVALRY, ATLANTIS, DRACULA: RESURECTION, JEKYLL & HYDE i ODYSSEY (czyli przede wszystkim przygodówki).



Strona zawiera dość skąpe materiały na temat gry – omówienie tytułu, kilkanaście screenów i trochę podpowiedzi. W sumie nic szczególnego

Pawtuxet stolicą rozrywki


Młodzi ludzie w Pawtuxet nigdy się nie nudzą. Ot, na przykład, chodzą do kościółka posłuchać kazania...


...albo też zwiedzają ruiny w poszukiwaniu kufrów złota i starożytnych artefaktów grożących zniszczeniem Wszechświata...


...jednak najpopularniejsze są, bez wątpienia, wyścigi na motocyklach „Komar". I niech ktoś teraz powie, że to smętna mieścina!!!

PC	GBA	GBC	XBox	PSX	PL

Necronomicon

29 zł	Dreamcatcher / Lemon	1 gracz

Min: Pentium 166, 16 MB RAM, 50 MB HD
Zal: Pentium 266, 32 MB RAM, 400 MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda
3	4+	4

+ Niesamowity klimat rodem z powieści H.P.Lovecrafta, ładna muzyka
– Niezbyt dopracowana oprawa graficzna, przestarzały engine, spora liniowość

Bardzo przyzwoita przygodówka, obowiązkowa pozycja dla wszystkich miłośników twórczości H.P.Lovecrafta — 4+

WERSJA POLSKA — 4
Spolszczenie wykonano dość sprawnie, choć zastrzeżenia można mieć do głosów niektórych postaci

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal

DARK CLOUD

Czyżby świat ponownie znajdował się o krok od zagłady? Znowu trzeba uratować gatunek ludzki? No cóż, niezupełnie...

Elfi nastolatek to standardowy bohater konsolowego RPG



Na swojej drodze spotkasz wiele bardzo ciekawych postaci


Niestety, tym razem kamień przeleciał między żeberkami

Pewnej nocy, podczas festiwalu odbywającego się w wiosce zamieszkiwanej przez głównego bohatera gry – Toan, świnia o imieniu Dark Genie pod komendą Porucznika Flaga wpada w szał i doszczętnie niszczy miasteczko! Toan dostaje od Wielkich Strażników zadanie – ma odbudować wioskę i zapobiec zniszczeniu przez rozwydrzonego knura następnych osad. **Ta z pozoru prosta historia, która powinna rozstrzygnąć się już na samym początku gry, przeistacza się w gigantyczne pasmo mniej lub bardziej rozbudowanych wątków, w które, oprócz Toana, wplątanych będzie jeszcze pięć innych postaci.** On sam doprowadzi do połączenia ze sobą pary, która żyła w rozłące przez ponad sto lat i odnajdzie w swojej duszy naturę prawdziwego wojownika!

Grając w DARK CLOUD od samego początku odnosi się wrażenie, że sporo pomysłów, również te zawarte w fabule, było już gdzieś wykorzystanych. **Bohater gry, Toan, jest nastoletnim elfem, bliźniaczo podobnym do tego znanego z popularnej serii RPG firmy Nintendo – LEGEND OF ZELDA.** Spiczaste uszka i zielona czapka mogą zmylić nawet największych fanów gatunku! Zarządzanie bronią sporych rozmiarów przypomina VAGRANT STORY, a wykorzystanie elementów Georamy (o czym później) przywodzi na myśl ACTRAISERA, dawny hit z Super Nintendo. **Te nawiązania nie zmieniają jednak faktu, że DARK CLOUD to pełnowartościowy produkt, posiadający wszystkie cechy konsolowego RPG.**

Zadaniem gracza jest przeczesanie losowo generowanego lochu, oczyszczenie go z wrogo nastawionych stworzeń i splądrowanie znajdujących się tam skarbów. Nie to jest jednak najważniejsze. W podziemiach bowiem twoim najważniejszym zadaniem jest kolekcjonowanie kul Alta, które reprezentują budynki lub ich elementy – tak konstrukcyjne, jak i zewnętrzne: płot, lampy, kominy czy... samych mieszkańców. Dopiero po skonstruowaniu takiego budynku akcja rozwija się dalej. Tego rodzaju udziwnieniami charakteryzują się typowe konsolowe RPG, które zdecydowanie nie spodobają się fanom DIABLO czy choćby BALDUR'S GATE. Sam wystrój lochów, których przyjdzie ci zwiedzić około osiemnastu, jest, niestety, bardzo monotonny – jedyne różnice, na jakie możesz liczyć, to inne rozmieszczenie komnat i... wrogów.

System walki przypomina ten znany z LEGEND OF ZELDA. Mały celowniczek wskazuje, w którą stronę zadany zostanie cios (wykonujesz go, naciskając klawisz X). Przytrzymanie X sprawi, że Toan popisze się jakimś specjalnym ciosem, stosownym w danej sytuacji. Jeżeli atakujesz kilku wrogów, możesz swobodnie poruszać się między celami bądź też skupić się na jednym celu, bez utraty skuteczności w sterowaniu. Walka jest szybka i bezprecedensowa, więc takie ułatwienie sprawi, że nawet mniej doświadczeni gracze odnajdą się w DARK CLOUD stosunkowo szybko.

PLAYSTATION 2, przynajmniej jak na razie, nie może pochwalić się zbyt wieloma tytułami z półki RPG, DARK CLOUD plasuje się zatem na początku stawki. Bardzo rozwinięta fabuła, spora liczba misji do wykonania i ciekawe postacie – to podstawowe atuty tej gry. Tytuł nie kwalifikuje się do konkurowania z serią FINAL FANTASY, ale żaden szanujący się fan typowych konsolowych gier RPG nie powinien odmówić sobie przyjemności zagrania w DARK CLOUD. Jeżeli jednak jesteś fanatykiem gier RPG i grasz w nie na komputerze PC, lepiej omiń ten tytuł wielkim łukiem! Możesz poczuc się lekko zdziwiony tym, co zobaczysz na ekranie.



Oficjalna strona gry, jak na razie, jest niestety nieczynna. Polecamy więc stronę amerykańskiego oddziału PLAYSTATION

PC	GBA	GBC	XBox	PS2	A

Dark Cloud

199 zł	Studio 5 / SONY	1 gracz

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika	5+	Dźwięk	4+	Frajda	4+

+ Fanatycy konsolowych gier RPG poczują się, jak u siebie w domu!

– Fanatycy pecetowych RPG poczują się, niestety, jak w innym świecie!

Ocena z punktu widzenia fanatyków typowych konsolowych RPG. Jeśli jednak preferujesz klasyczną odmianę tego gatunku, ocena brzmi 3- **5-**

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

IZNOGUD

„Dzień Szaleńców" to kolejna na naszym rynku część komiksu o przygodach pewnego dosyć zawziętego Wielkiego Wezyra



Choć ta opowieść toczy się w dalekim Bagdadzie, humor sytuacyjny zdaje się jak z naszego podwórka

Iznogud to Wielki Wezyr, którego największym marzeniem jest „zostać kalifem w miejsce kalifa". Iznogud okazuje się zły, zawistny i gotów dopiąć celu za wszelką cenę (w końcu Iznogud = is no good, czyli: nie jest dobrze). Ale nie jest również tak źle, bo złowrogie knowania Wielkiego Wezyra, które zmierzają do pozbawienia władzy sennego, przejedzonego, ale poczciwego kalifa Haruna Arachida, nie zawsze kończą się szczęśliwie dla Iznoguda. Nikczemnych pomysłów mu jednak nie brakuje.

Wydany ostatnio album z serii IZNOGUD pod tytułem „Dzień Szaleńców" zawiera cztery historyjki z przygodami Wielkiego Wezyra. Towarzyszy mu jego wierny sługa, niejaki Pali Bebeh, który nigdy się nie uśmiecha (może tylko do zdjęć). Razem knują intrygi, jak zniszczyć naiwnego kalifa, panującego w Bagdadzie. **Iznogud zamierza przejąć władzę w Dniu Szaleńców. Wtedy niewolnicy zajmują miejsce panów, panowie niewolników, a wielcy wezyrowie zostają kalifami.** Iznogud zamierza przejąć władzę po Harunie Arachidzie na dłużej niż na jedną dobę. Nie mogąc liczyć na pomoc w Bagdadzie, szuka sojusznika poza granicami państwa i udaje się do potwornego, krawego sułtana Pullmankara. Czy z tego przymierza wyniknie jednak coś więcej niż zabawne nieporozumienia, od których Iznogud może wpaść w czarną rozpacz?

Odrażający Wielki Wezyr nie poddaje się jednak łatwo i postanawia wyzwać kalifa Haruna Arachida na pojedynek. Zwycięzca, który pokona władcę, zostanie natychmiast ścięty za to, że ośmielił się obrazić kalifa. Jedynym problemem Iznoguda staje się więc wybór odpowiedniego przeciwnika do walki. A może łatwiej jest zgubić kalifa w labiryncie, z którego nie ma wyjścia? Wielki Wezyr kupuje na wszelki wypadek taki labirynt...

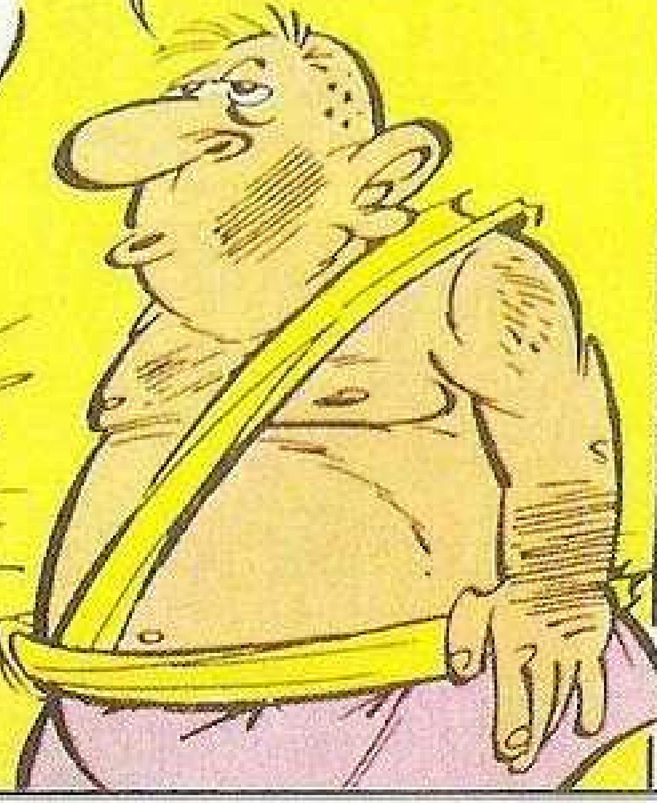
Rozgoryczony niepowodzeniami Iznogud zamierza zdobyć władzę legalnie. Niestety, prawo głosu w wyborach nowego kalifa ma tylko Harun Arachid, a trudno go przekonać, żeby zagłosował na kogoś innego niż on sam!

Tak właśnie kształtują się intrygi w serii komiksów o przygodach Wielkiego Wezyra Iznoguda, w której do tej pory ukazały się albumy: „Żrący dżin", „Marchewka dla wezyra", „Spiski Wielkiego Wezyra" i najnowszy „Dzień Szaleńców". **Komiksy są efektem pracy dwóch autorów: rysownika Tabary i scenarzysty Goscinnego, znanego w Polsce z przygód Asterixa (rysowanego przez Uderzo) oraz historyjek o przygodach Mikołajka.** Łatwo zresztą zauważyć, że Iznogud zdaje się pod wieloma względami podobny do Asterixa. Podobny jest sposób rysowania, osadzenie akcji, konwencja czystej, żywej kolorystyki, a także rodzaj humoru, którego u Goscinnego zabraknąć nie może. I rzeczywiście, gagi sytuacyjne czy słowne sypią się jak z rękawa, a dzięki rewelacyjnemu tłumaczeniu Marka Puszczewicza są idealnie dostosowane do polskiej rzeczywistości, np. formułka konieczna do wypowiedzenia, gdy chce się wyzwać kalifa na pojedynek brzmi: „Stawaj mi tu, ty arbuzie"*! (*w owych czasach buraki nie były znane w Bagdadzie) albo jedno z marzeń Iznoguda („Poproszę dżina z lampy, żeby zamienił kalifa w jedwabnika. Potem będzie można o nim mówić, że cienko przędzie"). Nieprzypadkowo występują też nagłe zwroty akcji i niezwiązana z treścią migawkowa historyjka o tym, co dzieje się w Tokio. One tylko urozmaicają fabułę i wzmagają napięcie – nigdy bowiem nie wiadomo, co stanie się za chwilę i jak potoczą się losy Wezyra. Atutem komiksu jest też jego optymistyczny charakter, zgrabnie prowadzona akcja i humorystycznie rysowane postacie, na których kolejne przygody powinieneś czekać z niecierpliwością.









Tekst: Joanna Rudnicka, ilustracje: © 1972 Dargaud Editeur, © 2001 Egmont Polska

JAK DZIAŁA ODTWARZACZ MP3

Przenośne MP3-Playery pozwalają ci rozkoszować się muzyką w każdej chwili. Najnowsze konstrukcje korzystają ze specjalnych kart pamięci, te używające CD są za to tańsze w eksploatacji



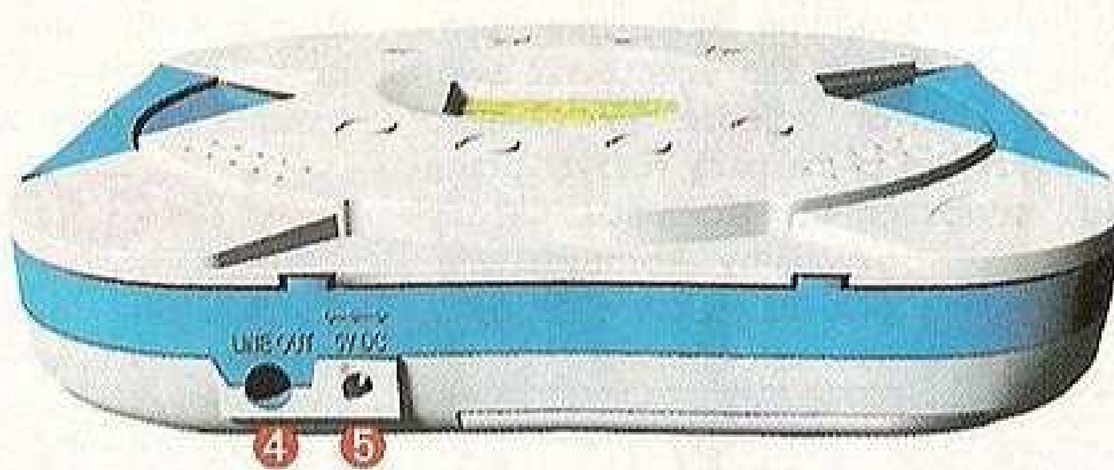
Góra obudowy

● Na klapce zasłaniającej płytę znajdują się przyciski sterujące pracą odtwarzacza: start, stop, przewijanie w tył i w przód oraz przeskakiwanie utworów.
● Wbudowany wyświetlacz ciekłokrystaliczny pokazuje numer i nazwę odtwarzanego utworu. Informuje także o ustawionej głośności odtwarzania oraz np. stanie baterii.
● W niektórych modelach możliwe jest też odczytanie dodatkowych informacji o utworze.

Laser

● Podobnie jak w zwykłym odtwarzaczu płyt CD, znajduje się tutaj głowica ze źródłem światła laserowego. Z tego powodu nie wolno uruchamiać odtwarzacza bez zamkniętej klapki!



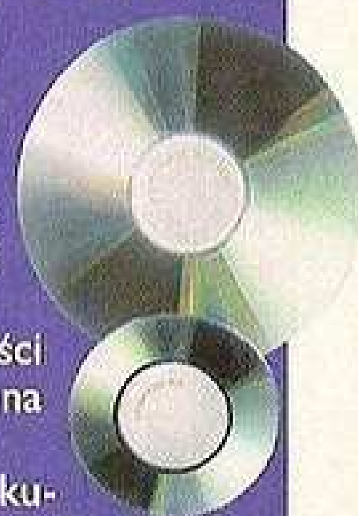


Złącza i elementy regulacyjne

Pokrętło ❶ może spełniać wiele funkcji. Główną jest regulacja głośności oraz np. tonów niskich/wysokich. Przełącznik ❷ służy do wyłączenia urządzenia oraz zablokowania go w trybie odtwarzania (przydatne, gdy niesiesz odtwarzacz w plecaku). Do złącza ❸ możesz podłączyć słuchawki z minipanelem sterującym, a do gniazdka ❹ podpiąć zewnętrzny wzmacniacz audio. Ostatnie złącze ❺ służy do podłączenia zasilacza.

Na czym nagrywać

CD-R, CD-RW oraz Mini-CD-R



■ Płyty CD występują w dwóch rozmiarach: 8 i 12 cm średnicy.
■ Na te większe zmieści się do 700 MB danych, na mniejsze – 185 MB
■ Czystą płytę 700 MB kupisz za około 2-3 zł, nośniki 185 MB to wydatek około 5 zł.

Smartmedia

■ Karty pamięci typu Smartmedia mają rozmiar 45 na 37 mm i grubość niecałego milimetra!
■ Najnowsze typy kart o większej pojemności mogą, niestety, nie działać ze urządzeniami starszego typu.



■ Karta nie posiada wbudowanego kontrolera! Oznacza to, że dane zapisane w jednym rodzaju urządzenia będą nieczytelne dla innego nośnika dźwięku.
■ Koszt karty 64 MB to wydatek ponad 300 złotych.

Compact Flash



■ Te niewielkie (43x36x3,3 mm) karty wykorzystywane są także bardzo często w cyfrowych aparatach fotograficznych.
■ W przeciwieństwie do kart Smartmedia, karty Compact Flash da się odczytać w każdym urzadzeniu zgodnym z tym standardem.
■ Koszt karty 64 MB to wydatek około 250 złotych.

Memory Stick

■ Ten format zapisu stosowany jest w kamerach i odtwarzaczach produkowanych przez firmę SONY.
■ Również urządzenia firmy SAMSUNG korzystają z Memory Stick.
■ Memory Stick jest drogi – nośnik o pojemności 64 MB kosztuje 500 zł.

PocketZip



■ To najnowszy wynalazek firmy Iomega, znany także pod nazwą „clik!".
■ 40 MB nośnik kosztuje w tym wypadku około 70 złotych!

Jak powstają pliki MP3?



● Muzyka zapisana z najwyższą jakością na tradycyjnych płytach CD zajmuje sporo miejsca. Na jednym krążku mieści się do 80 minut nagrania.

● Kompresja do formatu MP3 usuwa m.in. dźwięki niesłyszalne dla ludzkiego ucha. Pliki zajmują teraz tylko 10% pierwotnej objętości!

● Na płytę CD da się nagrać do 150 utworów MP3, co oznacza nawet 11 godzin muzyki! Co ciekawe, na płytach CD-RW możesz nagrywać i kasować własne składanki muzyczne.

Tekst: R.J.„Yackoo!"; Rysunki: H.Kołodziejczyk; Zdjęcia: M.Kayser

Słuchaj, ile wlezie

MP3 Playery mają się coraz lepiej. Na rynku pojawiają się kolejne modele urządzeń, zabawa zyskuje na popularności. Już czas pomyśleć o nowym odtwarzaczu

Historia

Od momentu powstania Internetu użytkownicy pragnęli przesyłać sobie pliki multimedialne, przede wszystkim muzyczne. Utwory zapisane na płycie CD zajmują jednak zbyt dużo miejsca (jedna ścieżka audio to ok. 50-60 MB danych), dlatego zwykły użytkownik modemu może mieć problem, by tą drogą zaprezentować swój ulubiony utwór koledze. W związku z powyższym pełną parą ruszyły prace nad stworzeniem formatu, który pozwalałby kompresować pliki dźwiękowe do wielkości akceptowanej przez zwykłego użytkownika Sieci. Wynikiem owych prac było powstanie formatu MPEG1 Layer 3, zwanego w skrócie MP3.

Jukebox

Urządzenie firmy Creative jest dostępne w polskich sklepach. Oferuje dysk twardy 6 GB, może odtwarzać muzykę oraz służyć jako dyktafon. Kosztuje około 2500 zł

Jak to działa?

Dźwięk na płycie kompaktowej to dźwięk stereo – lewy i prawy kanał są kodowane oddzielnie. Ponadto muzyka nagrywana jest na CD bez jakiejkolwiek optymalizacji, ponieważ powinna jak najwierniej oddawać oryginalne brzmienie. Standard MP3 zakłada wykorzystanie pewnych niedoskonałości ucha ludzkiego. Jak można się łatwo domyślić, wspomniane wyżej kanały zawierają w dużej części te same dane. Program kodujący płytę CD do formatu MP3 wykorzystuje to i opisuje każdy z nich oddzielnie tylko wtedy, gdy wykryje istotne różnice. Kolejnym trickiem jest obcinanie częstotliwości. Cóż to takiego? Ucho człowieka nie jest w stanie wykryć niektórych dźwięków (bardzo niskich i bardzo wysokich), program więc po prostu je wycina. To samo dotyczy sytuacji, kiedy kilka instrumentów gra jednocześnie. Niektóre są wówczas zagłuszane przez inne, co także stanowi wspaniałą okazję dla programu kodującego – może wyrzucić z utworu te elementy, które na pewno nie zostaną usłyszane przez człowieka. Tymi oraz kilkoma innymi sposobami uzyskuje się prawie dziesięciokrotną kompresję, praktycznie bez utraty jakości odtwarzanego dźwięku. Spytasz, po co to wszystko... Na standardowej płycie CD mieszczą się 74 minuty dźwięku, natomiast po zakodowaniu w omawiany wyżej sposób zmieści się ich 740. Przyznasz z pewnością, że jest o co walczyć. Sytuację tę wykorzystali producenci różnego rodzaju odtwarzaczy, którzy zaczęli wprowadzać na rynek MP3 Playery – urządzenia przystosowane do odtwarzania plików MP3.





Beatman

Niedużу odtwarzacz plików w formacie MP3, kosztujący około 1000 zł. Jego wadą jest brak funkcji wyświetlania tytułu słuchanego utworu. Więcej informacji: www.freecom.com

Magazyn muzyki

Gdzie zdobyć pliki MP3? Można je stworzyć samodzielnie lub zgrać od znajomych, ale najpopularniejsze w tej chwili miejsce ich występowania to medium, dla którego zostały stworzone, czyli Internet. Jest on nieprzebranym archiwum, stale rosnącym, pomimo sprzeciwów wielkich wytwórni muzycznych. Powstało wiele aplikacji pozwalających na wymienianie się swoimi zbiorami z innymi użytkownikami Sieci, jak choćby Napster, Gnutella czy Freenet. Dostępne jest też całe mnóstwo programów do tworzenia własnych kolekcji – większość jest tak prosta w obsłudze, że każdy użytkownik komputera na pewno sobie z nimi poradzi.

Dokąd dalej?

Format MP3 ma już ładnych parę lat. Przez ten czas starano się usprawnić istniejące procedury kodowania i stworzyć nowe standardy. Ostatnio odbyła się premiera następcy MP3 – standardu MP3Pro. Oferuje on o połowę lepszą kompresję przy takiej samej jakości dźwięku. Znaczy to, że na wspomnianą płytę CD, na którą udało ci się wcisnąć 740 minut dźwięku, możesz wpakować ich ponad 1000. Trwają prace nad nowymi rodzajami nośników – mniejszymi, tańszymi i bardziej pojemnymi – oraz nowymi typami odtwarzaczy – lżejszymi, energooszczędnymi, ładniejszymi i mniej kosztownymi. Możesz być pewien, że za dwa lub trzy lata MP3 Player będzie tak nieodzownym przedmiotem codziennego użytku, jak kiedyś radio, a teraz walkman czy discman.

Walkman na dyskietki?

Nośników dźwięku jest kilka rodzajów, poczynając od zwykłych płyt CD z nagraną w formacie MP3 muzyką, a kończąc na przeróżnych kartach pamięci i dyskietkach ZIP. Każdy z nich ma swoje plusy i minusy – CD są pojemne i tanie, ale łatwe do zarysowania, karty pamięci zaś małe, lekkie i bardziej odporne na uszkodzenia, jednak sporo droższe i mniej pojemne. Należy wspomnieć o jeszcze jednej wadzie playerów korzystających z mediów ruchomych – mianowicie są one czułe na wstrząsy. Urządzeniami, które nie zawierają części ruchomych (czyli korzystającymi z wszelkiej maści kart pamięci), można by nawet rzucać bez obawy o zakłócenia odtwarzania lub zaburzenia jakości dźwięku.



jedną niezaprzeczalną zaletę – czas dostępu do nagranych utworów jest niezauważalny. W walkmanie trzeba najpierw przewinąć kasetę, tutaj natomiast nie ma takiej potrzeby. Nie musisz też głowić się nad tym, jaka piosenka leci aktualnie w słuchawkach – tytuł widnieje przeważnie na wyświetlaczu.

Producentom playerów nie można odmówić fantazji. Poza mniej lub bardziej standardowymi odtwarzaczami, możesz znaleźć nawet telefony i zegarki przystosowane do odtwarzania popularnych „empetrójek". Pionierami w tej dziedzinie są – odpowiednio – Ericsson i Casio. Choć odtwarzacze MP3 kosztują dość dużo (od 650 do 4000 złotych), można spodziewać się, że w niedługim czasie zaczną zupełnie wypierać walkmany i discmany z domów co bardziej zasobnych w gotówkę miłośników przenośnej muzyki.

MP3 Player – ewolucja czy rewolucja ?

Opisywane urządzonka mogą, obok odtwarzania muzyki, pełnić dodatkowe role. Większość z nich posiada wbudowane radio i zegarek, a części można używać też jako dyktafonów. W porównaniu ze zwykłymi „kasetowcami" czy discmanami mają jeszcze

Tworzenie plików

Procedura tworzenia plików MP3 jest zawsze taka sama. Najpierw z płyty CD zgrywa się ścieżki audio. W zależności od typu programu, mogą one być albo od razu „w locie" kodowane do MP3, albo najpierw zapisywane na dysku w postaci plików dźwiękowych WAVE, kompresowanych później. Algorytmy, którymi posługują się programy kodujące (enkodery), noszą miano kodeków. Jedynym oficjalnym kodekiem MP3 jest leciwy już algorytm powstały, jak i sam omawiany standard, w Instytucie Fraunhoffera. Ponieważ jednak trzeba za nie zapłacić, co bardziej uzdolnieni miłośnicy plików muzycznych o małej objętości stworzyli kilka własnych, mniej lub bardziej udanych, kodeków. Niektóre z nich potrafią nawet uzyskać lepszą jakość zakodowanej muzyki oraz krótszy czas jej tworzenia niż ich zaawansowany wiekowo pierwowzór

HipZip

Urządzenie firmy Iomega. Kosztuje około 1500 zł. Jest nieduże, więc bez problemu zmieści się w kieszeni. Więcej informacji na ten temat: www.iomega.com





PE-8991

Ten odtwarzacz można kupić za około 600 zł. Ma przystępną cenę i podstawowe wyposażenie. Zastrzeżenia można mieć do wyświetlacza. Zajrzyj na stronę www.pearl.com



INFO

SoftPlayery

Pliki MP3 są odtwarzane przede wszystkim na domowych komputerach – służą do tego odtwarzacze programowe, pośród których prym wiedzie WinAmp. Prawie wszystkie są darmowe i łatwo dostępne w Sieci. Każdy znajdzie coś dla siebie – playerów jest bowiem całe mnóstwo. Więcej informacji znajdziesz na stronach WWW poświęconych temu tematowi.

Tekst: Marcin Brzozowski; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer

Game Boy

Masz już upragnioną konsolkę, dostałeś kilka gier w prezencie. Najwyższy czas pomyśleć o gadżetach usprawniających zabawę z tym urządzeniem!

Najnowsza konsola ze stajni Nintendo – Game Boy Advance – odnosi coraz większe sukcesy na świecie. Powstaje coraz więcej gier na tę platformę i coraz więcej dzieciaków chętnie spędza przy niej czas. Nie ma się co dziwić. Urządzenie posiada bardzo interesujące parametry. Ma duży, kolorowy wyświetlacz, można pograć sobie z kolegami w mini-sieci, można do niego również „dokręcić" szereg interesujących dodatków. Niedawno GBA dotarł również do Polski. Za około 450 zł sam możesz się przekonać o możliwościach tej wspaniałej konsolki. Jednak sama konsola to nie wszystko. Bardzo ważne okazują się również różnego rodzaju akcesoria. Cóż bowiem warty jest GBA bez bonusowych baterii, kolorowego etui lub dodatkowego radia? Niestety nasi rodzimi dystrybutorzy



Zabawa we dwoje



Bardzo przydatną właściwością GBA jest możliwość rozgrywki wieloosobowej. Wystarczy kupić specjalny kabelek, aby wraz z przyjaciółmi prowadzić pasjonującą rywalizację. Dzięki **PowerLink Advance** mogą bawić się dwie osoby. Urządzenie posiada również gniazdko, do którego można podłączyć trzecią konsolę lub inne, dodatkowe akcesoria.

Nazwa: PowerLink Advance
Cena: około 40 złotych
http://www.interact-europe.com/
(kabel można kupić również w Polsce)



Biblioteka z grami



Sama konsola jest niczym bez kartridży z grami. O nie również trzeba dbać. Aby nie zniszczyć gier podczas transportu do kolegi, należy je jakoś zabezpieczyć. Firma Vidis wyprodukowała specjalne pudełeczka (**Advance Game Cases**), w których będziesz mógł je przechowywać i przenosić. Pudełka są szczelnie zamykane, więc możesz być pewny, że twoim grom nic się nie stanie.

Nazwa: Advance Game Cases
Cena: około 20 złotych
www.vidis.com



GBA w samochodzie



Dzięki specjalnej przystawce firmy InterAct Europe, nazwanej **Car Adapter Advance**, możesz bez przeszkód bawić się konsolką podczas podróży samochodem. Urządzenie podłącza się do samochodowej zapalniczki, która zapewnia nieprzerwany dopływ energii do urządzenia. Teraz nawet najdłuższa jazda nie będzie nudna.

Nazwa: Car Adapter Advance
Cena: około 40 złotych
http://www.interact-europe.com/



Duży ekran



Dzięki specjalnej przystawce powiększającej (**Light Magnifier**) możesz sprawić, że gra na GBA będzie dużo przyjemniejsza. Chociaż Game Boy Advance i tak ma spory wyświetlacz, nie znaczy to wcale, że nie może być większy. Specjalna lupa zawsze się przyda. Urządzenia ma dodatkowo wbudowane oświetlenie. A zasilane jest dwiema bateriami „paluszkami". Niestety, jego użycie jest trochę kłopotliwe.

Nazwa: Light Magnifier
Cena: około 40 złotych
www.vidis.com



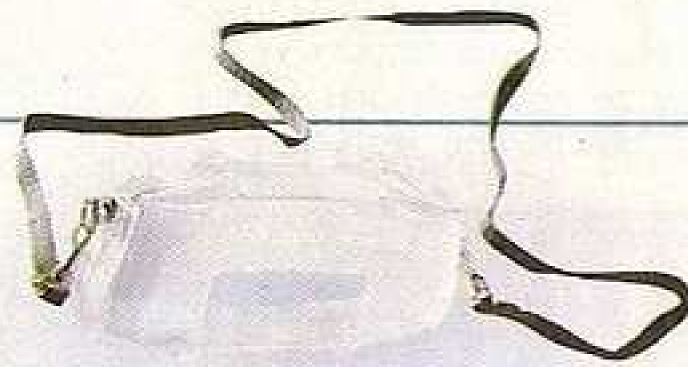


A może radyjko

Jeśli chcesz posłuchać radia podczas rozgrywki, to na pewno zainteresuje cię ta zabaweczka. Dzięki **Head Set & FM Radio** możesz podłączyć je do swojej konsoli. W pudełku znajdują się również słuchawki. Zestaw dostępny jest w kilku odjazdowych kolorach.

Nazwa: Head Set & FM Radio
Cena: około 50 złotych
www.saitek.com





Fajna torebeczka

Jeśli nigdy nie rozstajesz się za swoją konsolą, to z pewnością zainteresuje cię **Clip Shield**. Jest to poręczna, przezroczysta torebeczka z paskiem. Po włożeniu do niej GBA będziesz mógł w każdej chwili zagrać w ulubioną grę.

Nazwa: Clip Shield
Cena: około 20 złotych
www.thrustmaster.com



Advance

nie stanęli na wysokości zadania i nie pomyśleli o sprowadzeniu takiego osprzętu. Próżno szukać w polskich sklepach tego wszystkiego, co z łatwością mogą kupić twoi koledzy z Niemiec czy Francji. Na szczęście żyjemy w czasach królowania Internetu i granice państwowe, a także opieszali importerzy, nie stanowią większego problemu. Mamy nadzieję, że wkrótce większość opisywanych w tym artykule gadżetów będzie dostępna również w Polsce. Póki co, wszystko możesz obejrzeć w Sieci na stronach internetowych sklepów. Możesz tam także zamówić to, co ci się spodobało i poczekać, aż listonosz zapuka do twych drzwi. Dzięki temu twój ukochany Game Boy Advance zmieni się nie do poznania. Warto spróbować. Dla amatorów tego typu transakcji podajemy w ramkach średnie ceny gadżetów po przeliczeniu na złotówki.



Konsolka GBA kryje mnóstwo niespodzianek. Wystarczy tylko podłączyć do niej któryś z omawianych gadżetów

Specjalny pokrowiec



Aby zabezpieczyć konsolę przed zniszczeniem możesz kupić do niej pokrowiec. **Game Boy Advance Wallet** wyprodukowany przez firmę Vidis jest kolorowy, solidny i ma dodatkowe kieszenie na cztery kartridże. Warto się w niego zaopatrzyć.

***Nazwa:** Game Boy Advance Wallet*
***Cena:** około 40 złotych*
www.vidis.com



Dla wielu graczy



Dzięki kablowi **Multiplay 4 Players Link Cable** firmy Thrustmaster możesz połączyć w sieć aż cztery konsole. Taka zabawa to jest coś. Wiadomo przecież, że nic daje takiego zastrzyku adrenaliny, jak współzawodnictwo z żywym przeciwnikiem.

***Nazwa:** Multiplay 4 Players Link Cable*
***Cena:** około 40 złotych*
www.thrustmaster.com



Mała bateryjka



Oprócz większych akumulatorów, możesz do GBA podłączyć również mniejsze baterie. Zestaw **PowerGrip Advance** wystarcza na 12 godzin nieprzerwanej zabawy. Jego dodatkową zaletę stanowi możliwość ładowania akumulatorka podczas grania.

***Nazwa:** PowerGrip Advance*
***Cena:** około 80 złotych*
http://www.interact-europe.com/



Prąd z gniazdka



Aby nie marnować baterii podczas rozgrywek prowadzonych w domu, możesz kupić specjalny zasilacz (**Advance AC Adaptor**) podłączany bezpośrednio do zwykłego gniazdka. W ten sposób możesz grać bez ograniczeń i nie martwić się, że zaraz padnie ci bateria.

***Nazwa:** Advance AC Adaptor*
***Cena:** około 20 złotych*
www.vidis.com



Prąd to podstawa

Każde przenośne urządzenie elektroniczne musi mieć swoje źródło zasilania. A baterie mają to do siebie, że wyczerpują się w najmniej odpowiednim momencie. Dobrze o tym wiedzą posiadacze GBA. Nie ma nic bardziej denerwującego niż wyczerpane baterie w połowie rozgrywki. Dlatego właśnie warto zawczasu zaopatrzyć się w dodatkowe akumulatorki, czyli **Rechargeable Battery Set**.

***Nazwa:** Rechargeable Battery Set*
***Cena:** około 100 złotych*
www.saitek.com



Ładowanie bez przerywania gry



Można również ładować baterie bez przerywania rozgrywki. Nieprzerwany dopływ prądu zapewni ci specjalny zestaw składający się z baterii, adaptera, do którego podłączasz konsolę, oraz zestawu kolorowych obudów. To cudo to **Advanced Desk Top Charger System**.

***Nazwa:** Advanced Desk Top Charger System*
***Cena:** około 100 złotych*
www.saitek.com



Tekst: Alexander Winciorek

KUPUJEMY NOWY KOMPUTER



Przełom września i października to doskonały czas na zakup nowego komputera lub modernizację starego. Postęp na rynku informatycznym jest tak wielki, że model, który jeszcze kilka miesięcy temu był szczytem marzeń, dziś jest już standardem albo wręcz do niczego się nie nadaje

Kupno nowego komputera to nie lada wydatek dla każdej rodziny, dlatego warto dobrze się zastanowić, zanim zostawisz kilka tysięcy złotych u sprzedawcy. Pomyśl, do czego będziesz używał swojego komputera, jaki system operacyjny będziesz chciał zainstalować oraz jakie aplikacje będą ci niezbędne.

Mamy nadzieję, że ten przewodnik pomoże ci zorientować się w dostępnych możliwościach i podjąć właściwą decyzję. Możesz podsunąć ten artykuł również swoim rodzicom, bo to przecież oni sfinansują zakup nowego sprzętu. W zestawieniach podaliśmy szacunkowe ceny każdego z komponentów. Pozwoli to zbudować zestaw komputerowy na miarę własnych potrzeb i możliwości finansowych.



Czym właściwie jest komputer?

Pierwszą rzeczą, jaką należy sobie uświadomić przed kupnem komputera, jest to, że każdy pecet to maszyna składająca się z wielu części, a każdą z nich można niemal dowolnie konfigurować. Składanie komputera bardzo przypomina budowanie domku z klocków, a o wydajności danej maszyny nie decyduje tylko jeden parametr (na przykład szybkość procesora), lecz cały szereg różnych czynników. Dlatego bardzo ważne jest odpowiednie dobranie wszystkich elementów. Poza tym, nie każdy komputer do wszystkiego się nadaje. Przed zakupem należy dobrze pomyśleć, do czego będzie najczęściej używany i pod tym kątem dobierać poszczególne jego części.

W naszym przewodniku omówimy wszystkie podzespoły, z jakich składa się komputer i na koniec zaproponujemy trzy przykładowe zestawy do wyboru.

Monitor

Monitor to najdroższa część zestawu komputerowego i dlatego warto dokładnie zastanowić się nad wyborem modelu, który będzie przez kilka lat stał na twoim biurku. Na monitorze nie warto oszczędzać, ponieważ łatwo zniszczyć sobie wzrok podczas pracy z urządzeniem marnej jakości. Dziś

A MOŻE MACINTOSH?

Polski rynek jest zdominowany przez maszyny zgodne z IBM PC, których pierwowzór został opracowany mniej więcej 20 lat temu przez inżynierów z firmy IBM. Niemniej, rynek komputerów osobistych nie ogranicza się tylko do maszyn tego typu. W innych krajach bardzo popularne są również komputery produkowane przez firmę Apple. Macintoshe nie ustępują możliwościami „zwykłym" pecetom, co więcej, pod pewnymi względami nawet je przewyższają (nasza gazeta powstaje właśnie na Macintoshach). Jednak różnice w cenie są na tyle znaczące, że w Polsce, póki co, niewiele osób może sobie pozwolić na produkty pana Steve'a Jobsa. A szkoda, bo maszynki to bardzo ładne i sprytne. Wszystkie najnowsze modele możesz obejrzeć w Sieci pod adresem http://www.apple.com.

standardem jest już monitor o przekątnej ekranu wynoszącej 17". Nie trzeba chyba dodawać, że komfort pracy jest tym wyższy, im większy ekran. Jednak wielkość kineskopu to nie wszystko. Ważna jest również jak najwyższa prędkość odświeżania, czyli parametr, który określa, ile razy w ciągu minuty zmienia się obraz (podawane w Hz). Patrzenie na monitor pracujący z prędkością odświeżania poniżej 100 Hz po dłuższym czasie może męczyć. Warto zwrócić również uwagę na normy bezpieczeństwa, jakie spełnia monitor (TCO99), oraz na firmę, która wyprodukowała urządzenie. Do najbardziej renomowanych należą Sony, Nec i CTX. W wyborze odpowiedniego modelu z pewnością będzie pomocna strona **http://www.monitory.pl**.

Intel vs. AMD

Procesor to serce komputera. Na polskim rynku konkurują ze sobą produkty dwóch firm. Pierwsza to Intel, której flagowym okrętem są procesory z rodziny Pentium (najnowszy model oznaczany jest symbolem IV), a jego uboższym bratem jest Celeron. Drugi konkurent to AMD. Z tej stajni pochodzą również dwa modele, które różnią się wydajnością. Są to – mocniejszy Athlon i słabszy, ale za to bardzo tani, Duron. Który z nich jest najlepszy? Tego nie sposób rozstrzygnąć, ponieważ każdy z tych procesorów ma tyle samo zwolenników co przeciwników i odznacza się trochę innymi właściwościami. Produkty AMD taktowane tymi samymi prędkościami są tańsze, ale za to mniej odporne na awarie prądowe i próby „podkręcania", są również bardziej podatne na uszkodzenia mechaniczne niż procesory konkurencji.

W każdym razie wybór procesora pociąga za sobą wybór odpowiedniej płyty głównej, czyli „szkieletu" twojego komputera. Procesroy AMD potrzebują płyty z gniazdem oznaczanym jako Socket A, procesory Pentium III i Celerony wykorzystują Socket 370, zaś najnowsze Pentium IV Socket 423. Przy zakupie trzeba również zwrócić uwagę na producenta głównego układu sterującego płytą (tzw. chipsetu). Do wyboru masz różne typy, ale najpopularniejsze są produkowane przez dwie firmy – Intel oraz VIA. Produkty VIA są tańsze, ale podczas konfiguracji wymagają od użytkownika większych umiejętności, ponieważ potrzebują instalacji dodatkowego oprogramowania. Producenci płyt głównych, na których warto zwrócić uwagę to: Asus, Abit, MSI, Soltek.



Zanim podłączysz nowo złożony komputer do prądu, upewnij się kilka razy, czy wszystko jest prawidłowo połączone i skonfigurowane

ROZWIEWAMY MIT „SKŁADAKA"

Nie wiedzieć czemu wśród wielu niezbyt doświadczonych użytkowników komputerów funkcjonuje mit o wyższości komputerów firmowych nad tak zwanymi „składakami". Otóż, jest to nieprawda. Każdy komputer, nieważne czy będzie miał na obudowie znaczek IBM, Dell, czy jakikolwiek inny, jest składany z tych samych części, co „firmowe" modele. Różnica między nimi polega na tym, że „firmówki" mają zazwyczaj atrakcyjniejsze warunki gwarancji i dołączone oprogramowanie. Jednak samo urządzenie jest analogiczne, a różnica w cenie na tyle znacząca, że warto dokładnie rozejrzeć się przed zakupem.

„Składaki" to komputery, które zazwyczaj można nabyć w mniejszych sklepach (często sporo taniej), a które montowane są na miejscu przez sprzedawców z części sprowadzanych na zamówienie.

Pamięci RAM nigdy za mało

Podczas kupowania pamięci operacyjnej (RAM – Random Acces Memory) należy kierować się zasadą: „im więcej, tym lepiej". 256 MB wystarczy do swobodnej pracy, ale właściwie dlaczego nie kupić od razu 512 MB? Układy pamięci ostatnio bardzo potaniały, więc nie należy sobie żałować.

Najpopularniejsza jest w dalszym ciągu pamięć współpracująca z magistralą systemową taktowaną zegarem 133 Mhz, jednak powoli coraz popularniejsze stają się wydajniejsze, ale na razie droższe pamięci DDR SDRAM (Double Data Rate Synchronous Dynamic Random Access Memory), które mogą działać z dwukrotnie większą szybkością.

Dysk twardy

Pojemność dysków twardych wzrasta w bardzo szybkim tempie. Jeszcze kilka lat temu szczytem marzeń był dysk twardy o pojemności 40 MB. Dzisiaj nie budzą sensacji nawet tysiąckrotnie większe nośniki. 40 GB to rozsądna wielkość jak na pierwszy komputer. Miejsca na takim dysku szybko ci nie zabraknie.

Najlepsze dyski produkują: IBM, Fujitsu, Maxtor, Caviar. Złą sławą cieszą się natomiast dyski firmy Samsung.

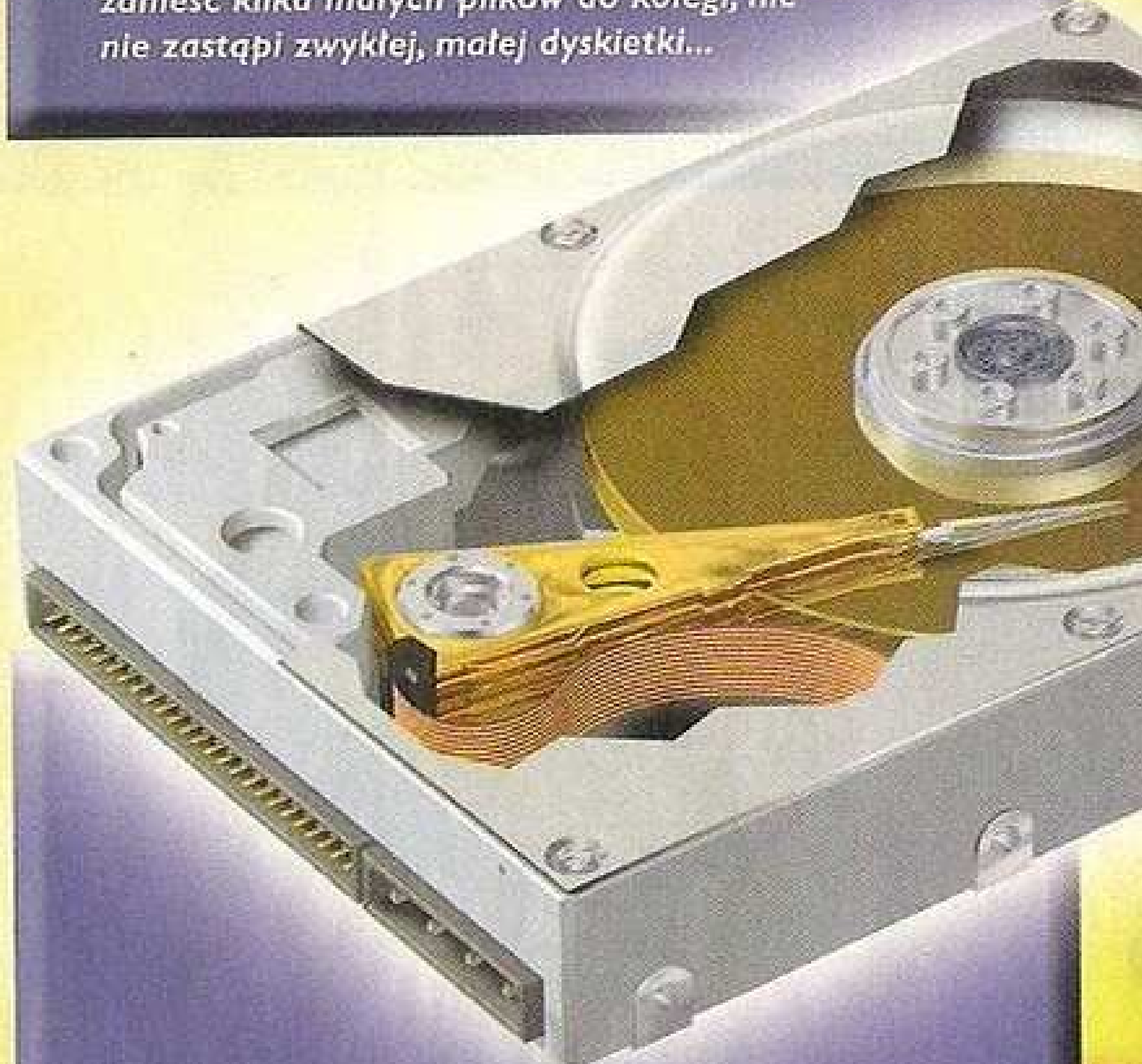
Monopol Nvidii

Karta graficzna to kolejny bardzo ważny element twojego zestawu. To od niej w dużej mierze zależy, czy gry i inne zaawansowane graficznie aplikacje będą płynnie i prawidłowo wyświetlane, czy też nie.

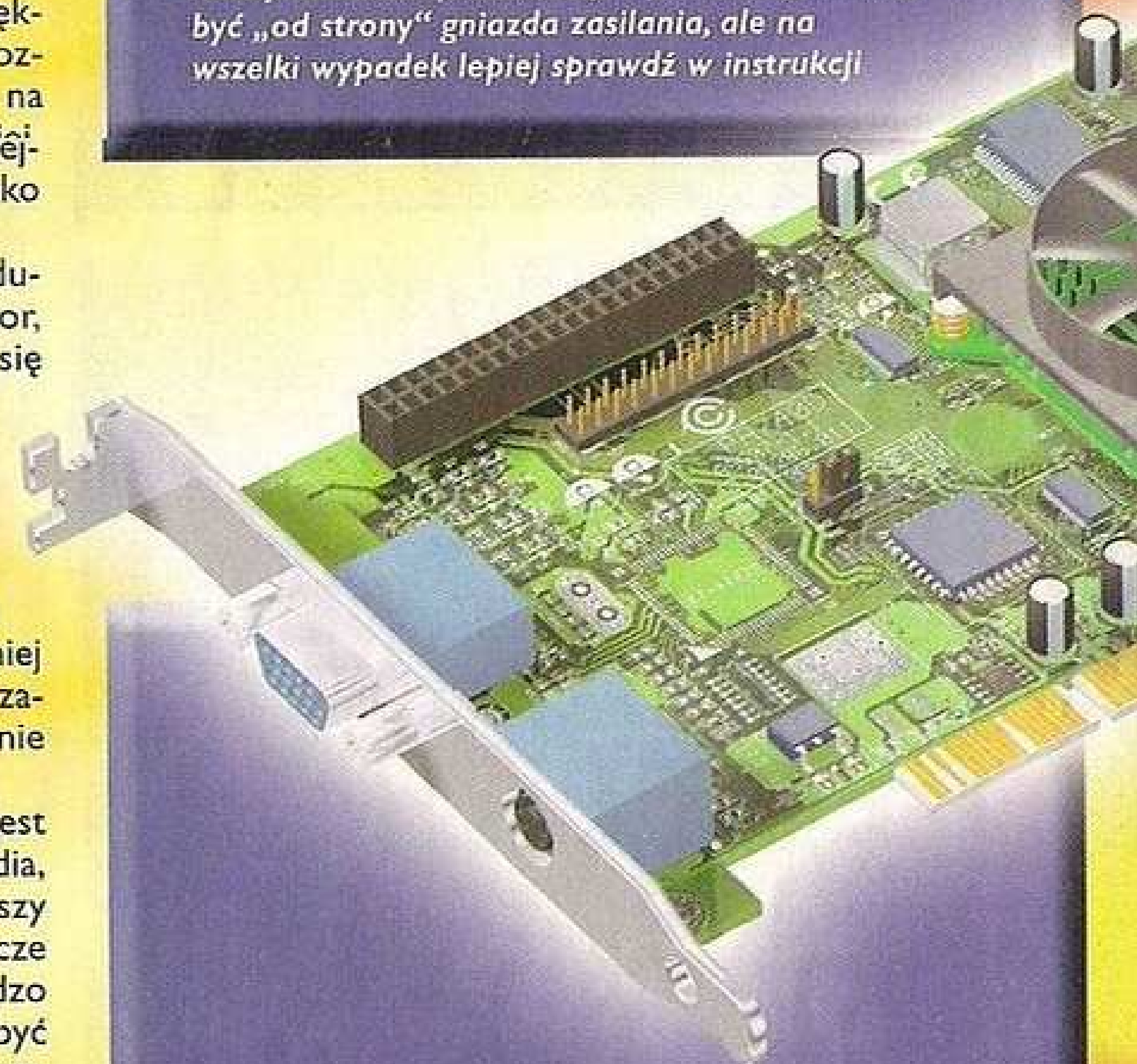
W tej chwili rynek procesorów graficznych jest praktycznie zmonopolizowany przez firmę Nvidia, producenta sławnych GeForce'ów. Najnowszy model oznaczono symbolem 3. Karty te są jeszcze bardzo drogie, ale to tylko kwestia czasu. Bardzo silnym konkurentem dla GeForce'ów może być układ Kyro I i II, który odznacza się dość ciekawymi parametrami za niewygórowaną cenę. Osoby, które nade wszystko przedkładają obraz 2D oraz komfortową jakość DVD, powinny wybrać jeden z modeli Matroxa lub Ati Radeon.



Choć przez niektórych uważana jest za przeżytek, stacja dysków to niezwykle przydatne urządzenie. Gdy potrzebujesz zanieść kilka małych plików do kolegi, nic nie zastąpi zwykłej, małej dyskietki...



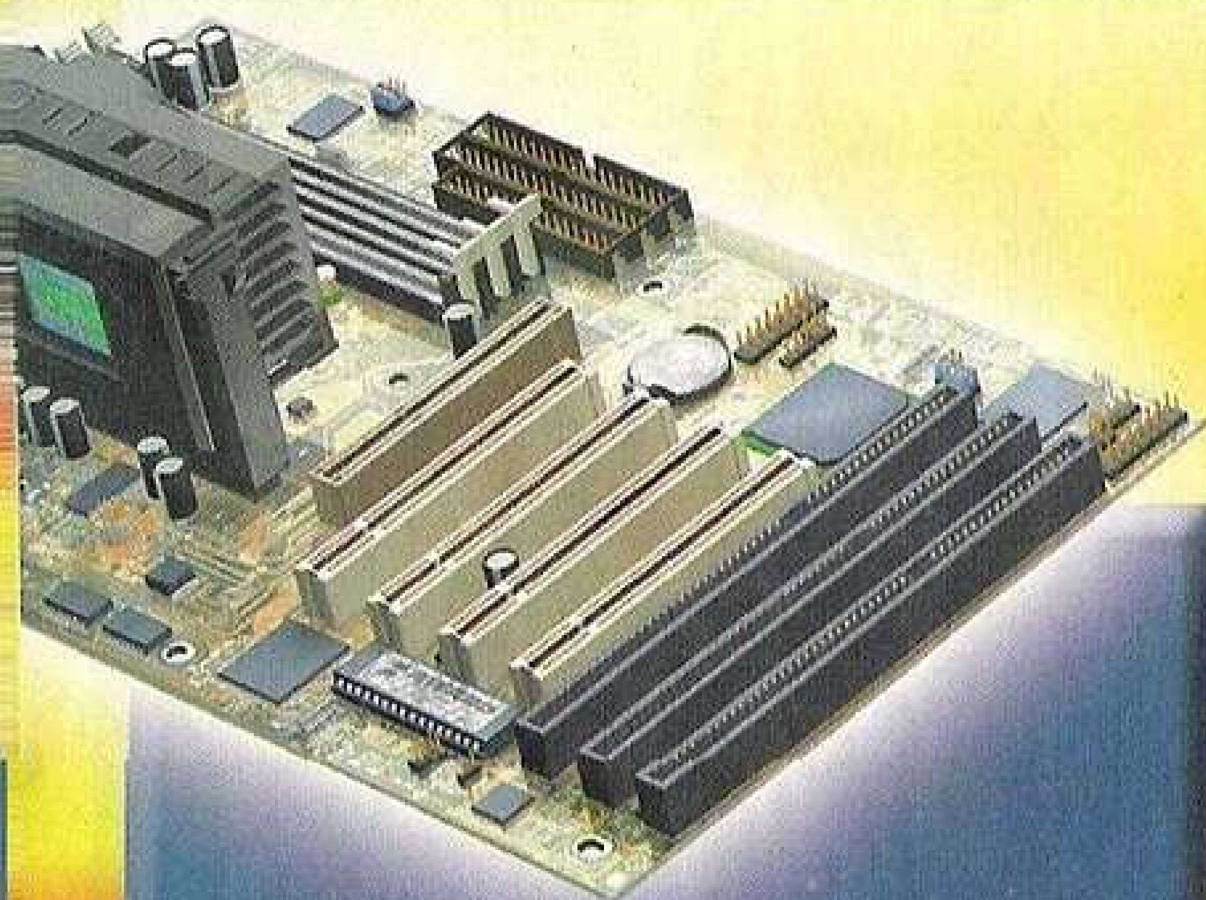
Podłączając dysk twardy, pamiętaj o prawidłowym wpięciu kabla. W większości modeli brzeg taśmy oznaczony czerwonym paskiem powinien być „od strony" gniazda zasilania, ale na wszelki wypadek lepiej sprawdź w instrukcji



Nowoczesne karty graficzne mają z reguły kilka wejść i wyjść. Kiedyś jednak standardem było jedno wyjście na monitor i nic ponadto. Zanim kupisz kartę, zastanów się, jakich funkcji będziesz potrzebować



CD-ROM to dziś nieodzowny element każdego komputera. Warto, by na przednim panelu czytnik miał potencjometr do regulacji siły głosu, wygodne (choć niekonieczne) są również przyciski sterujące odtwarzaniem płyt audio



Płyta główna wymaga najwięcej skupienia podczas instalacji. Pomimo że nowoczesne płyty nie wymagają już przeważnie ręcznej konfiguracji zworkami (tzw. jumperami), w dalszym ciągu należy bardzo uważać, co i w jaki sposób się z nią robi

PORADY DLA KUPUJĄCEGO

1. Pod żadnym pozorem nie daj sobie zaplombować komputera. Pecet to przecież nie telewizor. Trzeba tu ciągle zaglądać, niektóre części wkładać, niektóre wyjmować. Nieprawda, że zdjęcie plomb powoduje utratę gwarancji, ponieważ gwarancja obejmuje poszczególne części, a nie cały zestaw.

2. Przed odbiorem komputera poproś sprzedawcę o otworzenie obudowy i sprawdź, czy włożone części odpowiadają tym, które zamówiłeś (najlepiej, jeśli kontroli dokona osoba, która potrafi odróżnić kartę dźwiękową od myszki).

3. Upieraj się przy konfiguracji, którą zamówiłeś. Często sprzedawcy tłumaczą, że – na przykład – w hurtowni nie było dokładnie takiej części, jaką zamówiłeś. W zamian sprzedawca zaproponuje coś innego (zazwyczaj gorszego). Nie musisz zgadzać się na taką wymianę. Poczekaj na właściwą część lub zamów komputer w innym miejscu.

Dźwięk

Karta dźwiękowa odpowiedzialna jest za wszystkie odgłosy, które wydobywają się z komputera. Jeśli lubisz dźwięk otaczający cię ze wszystkich stron, musisz kupić kartę przystosowaną do obsługi wielu kanałów. Najpopularniejsze są produkty firmy Crative Labs i ich słynny Sound Blaster Live! Dźwięk wielokanałowy niezbędny jest również do prawidłowego odtwarzania filmów na DVD. Następcą niemłodego już Live'a będzie Sound Blaster Audigy.

Sama karta jednak nie zagra. Potrzebne są jeszcze głośniki. Bardzo ciekawe efekty można uzyskać dzięki zestawowi CREATIVE DeskTop Theatre 2200 5.1 lub jego wyższym modelom.

Jeśli dźwięk nie jest dla ciebie ważny, możesz w ogóle zrezygnować z karty dźwiękowej lub korzystać z prostych układów dołączanych do niektórych płyt głównych.

DVD czy CD? A może wypalarka?

Profesjonalne kino domowe jest wciąż bardzo drogie, dlatego rozsądnym kompromisem wydaje się zakup komputerowego czytnika DVD. Wraz z zestawem sześciu głośników można uzyskać dość zadowalający efekt i cieszyć się filmami z doskonałą jakością obrazu oraz dźwięku. Jeśli jednak masz już stacjonarny zestaw kina domowego lub nie interesujesz się kinem, to nie warto dopłacać do DVD i kupić porządny czytnik CD-ROM. Jeśli natomiast masz trochę więcej pieniędzy, warto pomyśleć o kupnie nagrywarki.

Firmy produkujące wysokiej jakości DVD-ROM'y to: Pioneer, Toshiba, Hitachi. Najlepsze CD-ROM'y produkowane są przez firmę TEAC, zaś nagrywarki przez firmy TEAC, Plextor, Ricoh oraz Yamaha.

Internet

Jeśli chcesz cieszyć się możliwościami, jakie daje dostęp do Sieci, musisz pomyśleć również o modemie. Większość dzisiejszych urządzeń pracuje z prędkością 56 000 bps. Jednak prawie nigdy nie uda ci się uzyskać dostępu z taką prędkością, a to ze względu na fatalną jakość naszych łącz telefonicznych.

Dobre urządzenia produkują firmy: Pentagram, US Robotics i Zoltrix.

Cała reszta

Reszta części to tzw. komputerowa konfekcja. Niewiele osób przykłada wagę do takich z pozoru nieistotnych komponentów jak obudowa, klawiatura czy mysz. Warto jednak rozejrzeć się za dobrze wykonaną obudową. Przecież komputer oprócz swoich wartości użytkowych powinien również ładnie wyglądać. Dobrze dobrana mysz może bardzo ułatwić pracę na komputerze. Warto dopłacić kilka złotych i kupić mysz ze scrollem (takim kółeczkiem do przewijania okien). Szczytem ekstrawagancji jest mysz bezprzewodowa.

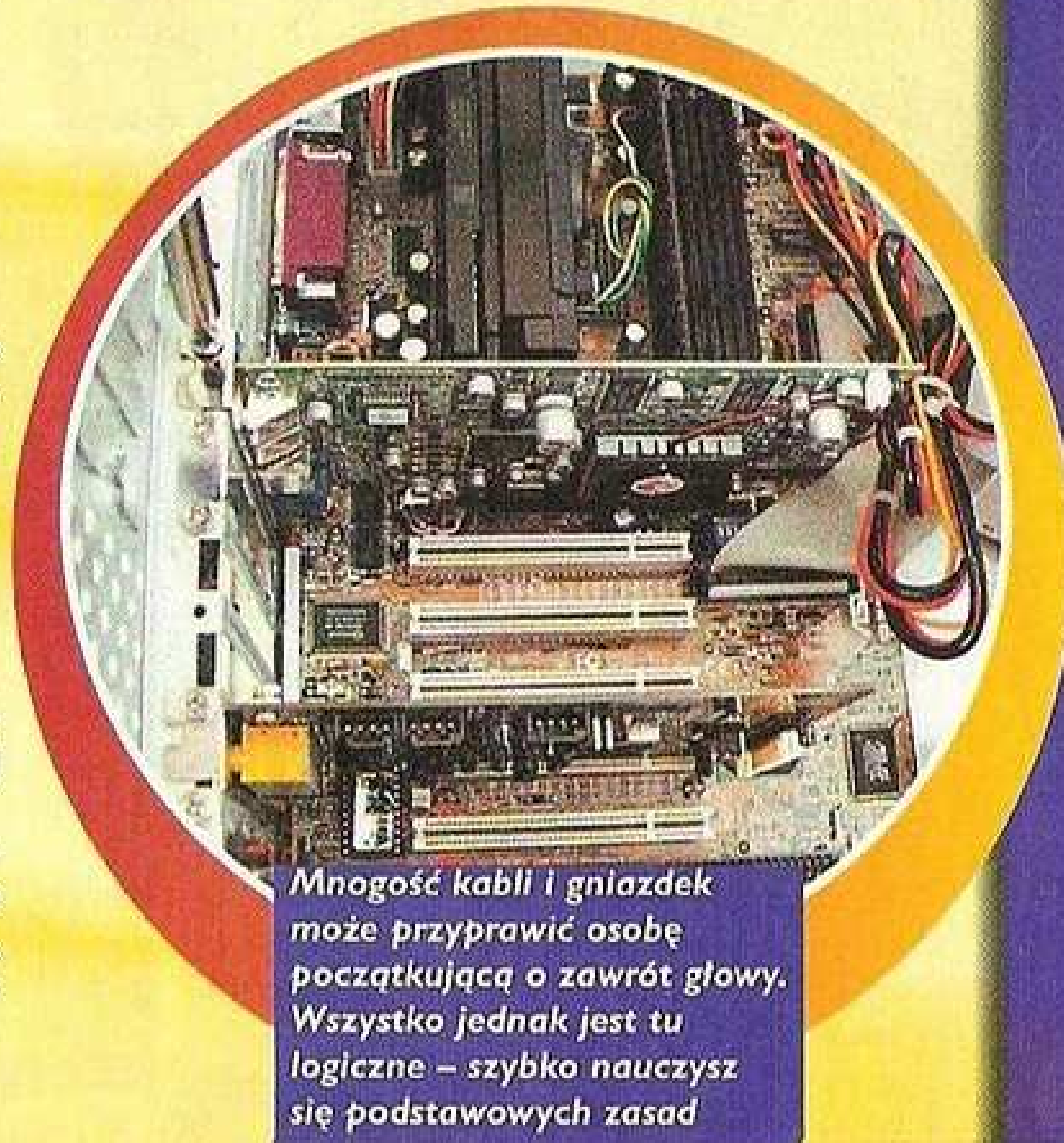
Podobnie przedstawia się sprawa z klawiaturą. Niektóre niewiele droższe modele wyposażone zostały w wiele przydatnych, dodatkowych przycisków, które ułatwią sterowanie komputerem.

Bardzo ładne, solidne i ciche obudowy produkuje firma Enlight oraz Codegen.

Dobre i tanie myszy produkuje firma A4-Tech, nieco droższe są produkty Logitech i Microsoft. Profesjonalne klawiatury produkuje przede wszystkim Logitech.

BOX I OEM

Wiele części komputerowych dostępnych jest w dwóch wersjach. Komponenty w wersji „box" opakowane są zazwyczaj w kolorowe pudełka, w których znajdziesz dodatkowe oprogramowanie, wiele ulotek i instrukcji. Natomiast wersja „oem" nie ma dodatkowego wyposażenia, niemniej jest to pełnowartościowy produkt. Zazwyczaj bardziej opłaca się kupić wersję „oem". W końcu kolorowe pudełeczko nie jest takie ważne, a oprogramowanie zawsze można ściągnąć z Internetu ze strony producenta.



Mnogość kabli i gniazdek może przyprawić osobę początkującą o zawrót głowy. Wszystko jednak jest tu logiczne – szybko nauczysz się podstawowych zasad

Domowa poligrafia

Doskonałym wzbogaceniem zestawu będzie zakup drukarki i skanera. Dzięki temu będziesz mógł wydrukować wszystko, co tylko będziesz w stanie stworzyć na własnym komputerze. Przy zakupie drukarki i skanera trzeba zwrócić uwagę na sposób połączenia tych urządzeń z pecetem. Dziś standardem jest USB (Universal Serial Bus), łącze szybkie i bardzo wydajne.

Dobre skanery produkują m.in. firmy Agfa, Mustek, Hewlett-Packard. Drukarki, na które warto zwrócić uwagę to: Hewlett-Packard, Epson, Canon.

Jak sam widzisz, kupno dobrze skonfigurowanego komputera wcale nie jest takie proste. Warto jednak włożyć w tę czynność trochę trudu, by potem długi czas cieszyć się nowym sprzętem. Dla niezdecydowanych, co wybrać, polecamy tabelę na sąsiedniej stronie.

GDZIE SPRAWDZIĆ CENY?

http://www.wgk.waw.pl – strona Warszawskiej Giełdy Komputerowej, zawsze aktualne ceny

http://www.balta.pl – duży sklep internetowy. Warto tu zajrzeć i porównać ceny

	Zestaw marzeń	Zestaw dla gracza	Zestaw do Internetu	Zestaw oszczędny
Monitor	19" SONY E400 (płaski) – 2150 zł	17" NEC MultiSync FE750 (płaski) – 1440 zł	17" CTX PR 705F FD TRINITRON (płaski) – 1380 zł	15" PHILIPS 105S – 660 zł
Procesor	PROCESOR INTEL PENTIUM IV 1.8 GHz Socket 423 – 1550 zł	AMD ATHLON 1.4 GHz 266 Socket A – 700 zł	PROCESOR INTEL CELERON 900 Mhz – 400 zł	PROCESOR AMD DURON 850 MHz Socket A – 300 zł
Płyta główna	ASUS P4T Socket 423 – 960 zł	ABIT KT7A Socket A – 600 zł	SOLTEK SL-65ME i815e Socket 370 – 490 zł	SOLTEK SL-75KAV U100 Socket A – 470 zł
Pamięć RAM	RIMM PC-800 256 MB – 600 zł	DIMM PC-266 256 MB – 260 zł	DIMM PC-133 256 MB – 140 zł	DIMM PC-133 256 MB – 140 zł
Dysk twardy	IBM 40 GB – 620 zł	FUJITSU 40.9 GB – 500 zł	SEAGATE 20.0 GB – 400 zł	SEAGATE 20.0 GB – 400 zł
Karta graficzna	ATI RADEON 64MB DDR OEM – 780 zł	ASUS V7700 GeForce2 GTS 32MB DDR – 650 zł	MATROX MILLENIUM G450 32MB AGP DDRAM OEM – 480 zł	GeForce2 MX-200 32MB OEM Winfast – 250
Karta dźwiękowa	SOUND BLASTER AUDIGY PLAYER – 490 zł	SOUND BLASTER LIVE Player 5.1 OEM – 270 zł	zintegrowana	zintegrowana
Głośniki	CREATIVE DeskTop Theatre 2200 5.1 – 600 zł	CREATIVE DeskTop Theatre 2200 5.1 – 600 zł	60 zł	30 zł
CD/DVD/ Nagrywarka	– CD ROM TEAC 40x – 200 zł – DVD PIONEER 106S OEM – 370 zł – nagrywarka TEAC CD-W516EK BOX – 620 zł	– CD ROM TEAC 40x – 200 zł – DVD TOSHIBA SD-M 1502B – 320 zł	– CD ROM TEAC 40x – 200 zł	CD ROM TEAC 40x – 200 zł
Modem	Pentagram Dark 56K PCI – 140 zł	Zoltrix Sagitta 56K PCI – 160 zł	FAX MODEM USR ROBOTICS VOICE 56000 – 180 zł	brak
Stacja dyskietek	70 zł	70 zł	70 zł	70 zł
Obudowa	Enlight ATX do p IV – 400 zł	Enlight ATX – 250 zł CODE-GEN ATX 150 zł	CODEGEN ATX 150 zł	100 zł
Klawiatura i mysz	Klawiatura i mysz bezprzewodowa Logitech Cordless Desktop – 350 zł	Klawiatura Logitech Deluxe Access OEM – 60 zł, mysz A4 TECH MYSZ WWW-25 – 40 zł	– Klawiatura Logitech Internet Keyboard – 120 zł, mysz A4 TECH MYSZ WWW-25 – 40 zł	Klawiatura – 35 zł, mysz – 20 zł
Skaner	AGFA SNAPSCAN e25 USB – 400 zł	brak	brak	brak
Drukarka	HEWLETT-PACKARD LASER JET 1200 (laserowa) – 1750 zł	brak	HEWLETT-PACKARD DESK JET 930C (atramentowa) – 560 zł	brak
Inne	200 zł	100 zł	100 zł	50 zł
Razem:	12 250 zł	6220 zł	4770 zł	3000 zł

Nie daj sobie wmówić, że kółko jest niepotrzebne! Jest ono niesamowicie przydatne, tak w grach, jak i podczas pracy z wszelakimi programami. Znakomicie też ułatwia surfowanie po Sieci

KILKA SŁÓW KOMENTARZA

Zestawy, które ułożyliśmy, są tylko przykładowymi konfiguracjami, które można oczywiście zmieniać. Każdy z tych zestawów będzie bardzo dobrze spełniał swoją rolę przez długi czas.

Zestaw marzeń to komputer, na który niewielu może sobie teraz pozwolić, ale pomarzyć zawsze można. Taki komputer będzie stanowił centrum domowej rozrywki. Ogromny monitor, dobra karta graficzna oraz sześć głośników zapewni niezapomniane doznania w grach i podczas oglądania filmów na DVD. Nagrywarka, skaner i drukarka laserowa czynią z tego zestawu również niewielki punkt poligraficzny. Dzięki niemu będziesz mógł zaprojektować i wydawać, na przykład, własną gazetę. Mocy temu komputerowi szybko nie zabraknie. Procesor z zegarem 1,8 Ghz to prawdziwy demon szybkości. Pocieszający jest fakt, że już za kilka miesięcy taki komputer będzie o wiele tańszy i być może więcej osób będzie mogło cieszyć się podobnym zestawem w domu.

Zestaw dla gracza to bardzo wydajny komputer, skonfigurowany specjalnie z myślą o miłośnikach gier. Jest tu wszystko, co każdemu graczowi potrzebne – duży monitor, bardzo wydajna karta graficzna i dobre głośniki. Na komputerze tym można pooglądać sobie również filmy na DVD i w razie potrzeby pograć z kolegami przez Internet. Przydałaby się jeszcze karta sieciowa, a to niewielki wydatek (ok. 80 zł).

Zestaw do Internetu zadowoli każdego przyszłego internautę. Komputer ma spory zapas mocy, więc w razie potrzeby będzie można sobie na nim pograć. Drukarka pozwoli wydrukować to, co znajdziesz w Sieci.

Zestaw oszczędny to komputer dla niezbyt wymagającego użytkownika. Jest on jednak na tyle mocny, że można wykonywać na nim wiele operacji. Świetnie nadaje się do pisania prac oraz grania w niezbyt wymagające gry. Dobra płyta główna zapewnia możliwość rozbudowy, po dokupieniu modemu i drukarki będzie to bardzo dobry zestaw.

Tekst: Alexander Winciorek; Rys.: Marcin Kułakowski

TOP 5 WWW

U nas chmurna, chłodna jesień i nie lepsza zima w perspektywie. A w tropikach upał. Odwiedziliśmy tamtejsze zwierzęta...

http://animalplanet.discoveryeurope.com

www.animalsoftherainforest.com

www.animalsanimals.com

http://mbgnet.mobot.org/salt/animals

www.georgetown.edu/aball/animals/animals.html

RPG rullez
http://www.vault.pl/



Gry RPG (Role-Playing Game) cieszą się cały czas niesłabnącą popularnością. Tym, którzy nie wiedzą, na czym polegają zabawy tego typu, należy się wyjaśnienie. Chodzi tu o taką rozgrywkę, w której wcielasz się w jakąś postać i za jej pośrednictwem wykonujesz różnorakie zadania. Twój bohater ma bardzo dużą swobodę działania i może doskonalić swoje umiejętności. Wystarczy wymienić takie tytuły, jak DIABLO, FALLOUT, BALDUR'S GATE, i wszystko jasne.

Miłośnicy tego gatunku z pewnością znają już stronę http://www.vault.pl/, na której można znaleźć mnóstwo ciekawych informacji na temat RPG. Jeśli jeszcze tu nie byłeś, to zajrzyj koniecznie. Strona została bardzo estetycznie wykonana i ma swój niepowtarzalny klimat. Czekają tu na ciebie dziesiątki megabajtów wartościowych danych. Są poradniki do najpopularniejszych gier, a także opisy postaci, najświeższe patche i wiele, wiele innych. Największe wrażenie robią jednak znakomite grafiki autorstwa najlepszych rysowników z całego świata.

Zaplanuj sobie dzień
http://www.terminarz-online.pl/

Czas to pieniądz! Wiedzą o tym wszyscy. Warto więc tak nim rozdysponować, aby był wykorzystywany jak najlepiej. W tym celu bardzo pomocny okazuje się internetowy terminarz, dostępny pod łatwym do zapamiętania adresem **http://www.terminarz-online.pl/**. Po zalogowaniu się do systemu masz do dyspozycji wiele bardzo przydatnych funkcji. Możesz zapisać tu sobie, na przykład, daty urodzin i imienin swoich najbliższych, ważne spotkania, listę zakupów i mnóstwo innych, mniej lub bardziej istotnych, informacji. Teraz dzięki Internetowi o niczym nie zapomnisz. W sieciowym terminarzu możesz zaplanować swój czas nawet na 50 lat do przodu. Jeśli umówisz się z kolegą, że spotkacie się na pizzy w 2050 roku, to nic nie stoi na przeszkodzie, żebyś już teraz zapisał to w swoim internetowym kalendarzu. Ciekawe tylko, jak będzie wtedy wyglądał Internet, o ile w ogóle będzie istniał... Spróbować zawsze warto.

Taaaka ryba
http://rafa.pl/

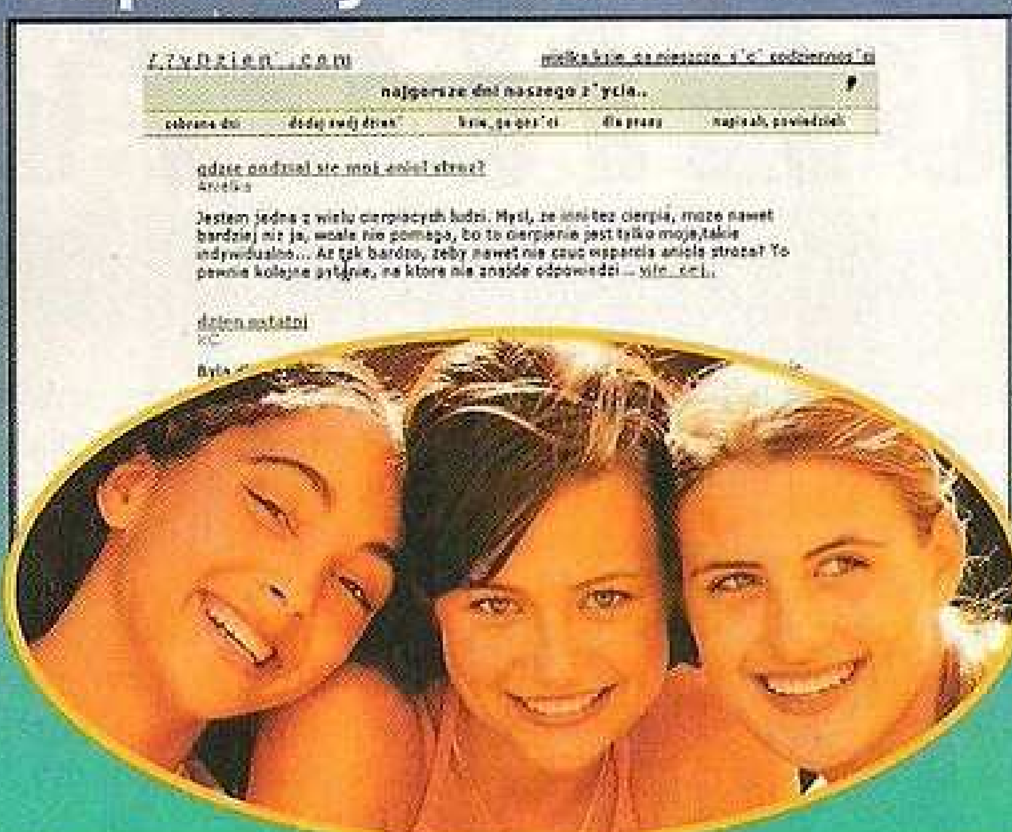


Dawno, dawno temu, kiedy w telewizji istniały tylko dwa programy, a w domach królowały czarno-białe odbiorniki typu „Neptun", dumą wielu domostw były pięknie utrzymane akwaria. W takim akwarium działo się więcej ciekawych rzeczy niż w telewizji. Nic dziwnego, że wielu wolało patrzeć w szybę akwarium niż szklany kineskop. Dzisiaj mało osób decyduje się na hodowanie rybek, a szkoda, bo stworzonka to bardzo miłe i wdzięczne.

Dla tych, którzy chcą dowiedzieć się czegoś o rybkach akwariowych i pooglądać sobie domowe rafy koralowe, przygotowano stronę http://rafa.pl/, na której znajdują się zarówno galerie z pięknymi zdjęciami, jak i praktyczne wskazówki dla zapalonych akwarystów. W dziale „download" możesz znaleźć kolorowe tapety pulpitu, a jeśli tego będzie ci za mało, to zajrzyj do obszernego działu z linkami, gdzie czeka na ciebie kilkadziesiąt odnośników do stron akwarystycznych z całego świata.

Miałeś dzisiaj dobry dzień? A może zły?

http://codobrego.com/
http://zlydzien.com



Autor strony http://codobrego.com/ postanowił połączyć wszystkich szczęśliwych internautów. Jeśli udało ci się zaliczyć trudny sprawdzian, znalazłeś 100 zł lub przydarzyło ci się coś naprawdę miłego, to koniecznie podziel się tym z innymi użytkownikami Sieci. Nic nie sprawia większej radości, niż wspólne cieszenie się z odniesionych sukcesów. To jeszcze nie koniec. Piotr Chlipalski (autor „codobrego.com") pomyślał również o tych, którym nie wiedzie się najlepiej i przygotował serwis http://zlydzien.com. Tutaj możesz wypłakać wszystkie swoje smutki i znaleźć ulgę w cierpieniu razem z innymi nieszczęśnikami. Wszystko jedno, czy miałeś zły, czy dobry dzień – podziel się swoimi odczuciami z internautami, a na pewno poczujesz się lepiej.

Klub miłośników pewnego pingwina

http://www.linuxclub.pl/



System operacyjny Linux zdobywa coraz większe uznanie wśród przeciętnych użytkowników komputerów. Amatorzy doceniają jego szybkość oraz niezawodność i nie zważają na potencjalne trudności w obsłudze czy konfiguracji. Niezłym atutem systemu okazuje się również to, że jest on bezpłatny, co ma szczególne znaczenie dla tych, którzy brzydzą się piractwem.

Przyszli i obecni użytkownicy Linuxa znajdą wiele przydatnych materiałów na stronie http://www.linuxclub.pl/. Są tu ciekawe artykuły, dział z newsami, forum użytkowników i oczywiście obfity dział „download". Witryna została przygotowana niezwykle starannie. Wszystko posegregowano bardzo przejrzyście, więc odnalezienie potrzebnych informacji nie powinno nikomu nastręczyć trudności. Serwis przeznaczony jest zarówno dla początkujących, jak i dla zaawansowanych użytkowników.

Całkiem inny Explorer

http://www.hotbar.com

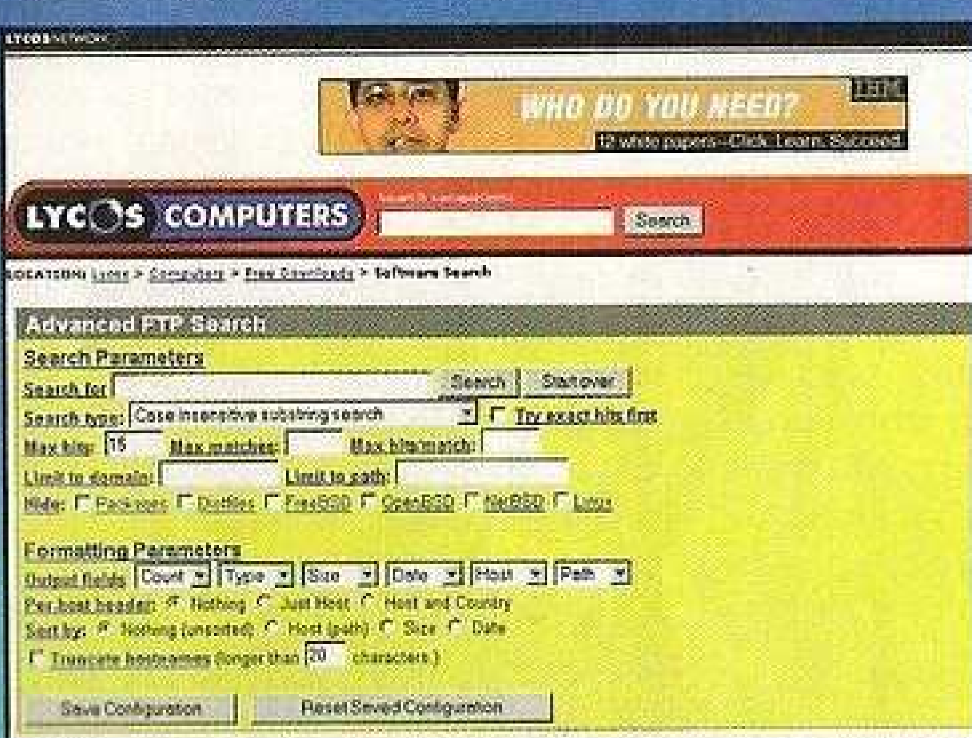



Dzisiejsze komputery powoli przestają spełniać tylko rolę użytkową. Coraz częściej od samych osiągów ważniejszy staje się wygląd PC oraz estetyczny interfejs w programach. Teraz można zmieniać wygląd niemal każdego programu. O ileż przyjemniej słucha się muzyki, jeśli WinAmpa przystroi się jakąś efektowną „skórką".

Mania „skórkowania" nie ominęła również Internet Explorera. Ze strony **http://www.hotbar.com** możesz ściągnąć niewielki programik, który pozwoli na urozmaicenie wyglądu przeglądarki. Po instalacji będziesz mógł zmienić nudne, jednolite tło na jakiś pocieszny rysuneczek. W bazie Hotbar znajduje się prawie 60 tysięcy rysunków, które pogrupowano w kilkunastu kategoriach. Jeśli jednak i tego będzie ci za mało, to możesz stworzyć własną, zupełnie niepowtarzalną, „skórkę".

Wyszukiwarki programów

http://ftpsearch.lycos.com/?form=medium

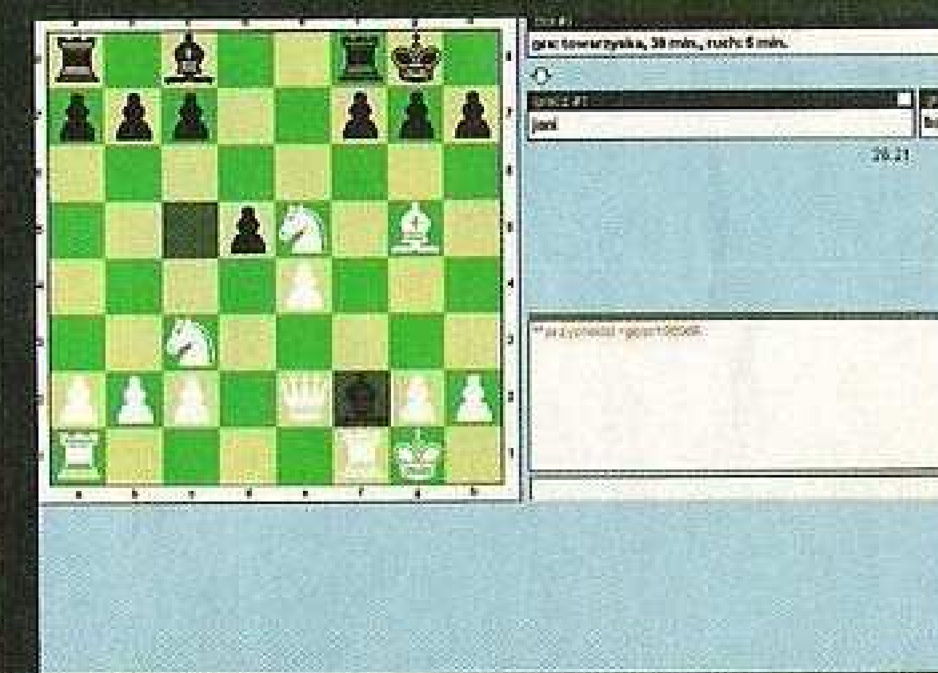


W Sieci istnieje wiele serwisów, w których możesz znaleźć darmowe oprogramowanie. Najpopularniejsze programy znajdują się w wielu miejscach, na serwerach całej planety. Może się jednak zdarzyć, że będziesz potrzebował jakiegoś konkretnego, rzadko spotykanego oprogramowania, i to na dodatek działającego pod innym systemem operacyjnym niż Windows. Wtedy bardzo przydatna okaże się specjalna wyszukiwarka oprogramowania, dostępna pod dość trudnym i długim adresem http://ftpsearch.lycos.com/?form=medium (aby uniknąć błędów podczas ponownego wpisywania adresu, możesz dodać ten wpis do „Ulubionych"). Dzięki temu narzędziu szybko znajdziesz każdy, nawet mało popularny program. W wyszukiwarce możesz zdefiniować wiele kryteriów wyszukiwania, dzięki którym przeczesywanie Sieci stanie się o wiele wydajniejsze. Narzędzie zaprojektowane przez firmę Lycos jest bardzo skuteczne i dlatego często wykorzystują je profesjonaliści z całego świata. Ty też możesz dołączyć do ich grona.

Gier nigdy za wiele

http://Kurnik.pl

Co można znaleźć w internetowym kurniku? Wbrew pozorom, nie ma tam wirtualnych kur znoszących megabitowe jajka, ale sieciowe gierki. Wizualnie strona nie prezentuje się rewelacyjnie. Konstruktorzy zrezygnowali z graficznych fajerwerków na rzecz sprawniejszej komunikacji. Witryna ładuje się naprawdę szybko, nawet na modemie. Najważniejsza jest dobra zabawa, a tej w serwisie http://Kurnik.pl nie zabraknie. Na razie do wyboru masz pięć gier (strona istnieje od czerwca). Autorzy zapewniają jednak, że wkrótce będzie można pobawić się nowymi i nie tylko. Zdaniem Clickersa, najfajniejsze są kurnikowe „Szkrable", które do złudzenia przypominają popularne na całym świecie „Scrabble". Ponadto można zagrać w szachy, warcaby, gomoku i reversi. Polecamy!



Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer

Z kart powieści na ekrany monitora

Czy autorzy gier komputerowych wykorzystują popularność książkowych bestsellerów? Wydaje się że tak. Powieści służą im chociażby jako podpórka pod monitor bądź... opał, gdy zrobi się zimno

Kino przeprowadziło udany szturm na rynek gier komputerowych. W sklepach roi się od programów, które wykorzystują postacie znane z ekranu, takie jak choćby Han Solo, James Bond, Ace Ventura czy Shrek. **Bohaterom poczytnych powieści wiedzie się znacznie gorzej. Na ekran monitora trafiają rzadziej i z reguły pozostają na nim niedługo.** A to przecież książki dają pole do popisu wyobraźni twórców, podczas gdy filmy narzucają sztywne rozwiązania i gotowe wizje rzeczywistości. Czyżby programiści – ludzie na ogół świetnie wyćwiczeni w naukach ścisłych – zapomnieli o tym, jak się marzy?



Pierwsze komputerowe adaptacje powieści powstawały już w latach osiemdziesiątych. Wielką popularnością cieszyła się wówczas tekstowa przygodówka HOBBIT, wykorzystująca najważniejsze wątki powieści J. R. R. Tolkiena. **Ten sam autor przysłużył się firmie Interplay, która na początku lat dziewięćdziesiątych wypuściła dwa świetne programy: LORD OF THE RINGS i TWO TOWERS.** Uznanie zyskały też przygodówki z serii DISCWORLD, nawiązujące do serii książek Terry'ego Pratchetta, oraz zręcznościówki opowiadające o przygodach Conana Barbarzyńcy. Kiedy jednak nastała era CD-ROM'ów, zaś przeniesienie zdjęć na ekran komputera stało się banalne, kino zapanowało już niepodzielnie.



Obecnie producenci gier komputerowych rzadko wykorzystują popularność książek, za to na wiele różnych sposobów. Najczęściej opracowują programy nawiązujące do powieści w sposób możliwie delikatny tak, aby nieobeznany z literaturą gracz nawet się nie domyślił, że ma do czynienia z jej komputerową adaptacją. Właśnie dlatego kolejne strategie, opowiadające o piaszczystej planecie Diuna (m.in. DUNE 2000 i EMPEROR: BATTLE FOR DUNE) czerpią z powieści Herberta tylko najważniejsze fakty, fabułę dopisując w sposób całkowicie dowolny. Podobny los czekał „Wojnę światów" H. G. Wellsa, przedstawioną w RTS-ie WAR OF THE WORLDS, oraz konsolową bijatykę SHREK. Oba tytuły w niewielkim stopniu przypominały książkowe oryginały. Jednocześnie znakomita przygodówka BLADE RUNNER, nawiązująca do powieści Philipa K. Dicka „Czy androidy marzą o elektronicznych owcach", opowiadała o zupełnie innych wydarzeniach dziejących się w tym samym, deszczowym świecie przyszłości. **Mistrz horroru, H. P. Lovecraft, doczekał się natomiast serii przygodówek, z których najlepsza – SHADOW OF THE COMET – ma już blisko 10 lat.** Co ciekawe, delikatne nawiązania do twórczości tego pisarza pojawiają się w grach z pozoru w ogóle niezwiązanych z jego twórczością. Mowa tu o seriach DOOM oraz ALONE IN THE DARK.



Bywa też, że autorzy gier decydują się kontynuować losy bohaterów znanych z książek. I tak akcja programu DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE zaczyna się w momencie, w którym kończy się powieść Brama Stockera, AMERICAN MCGEE'S ALICE opowiada o starszej o kilka lat Alicji, która niegdyś trafiła na drugą stronę lustra, zaś SHERLOCK HOLMES: CASE OF THE ROSE TATOO to nieznana dotąd przygoda słynnego detektywa wymyślonego przez Artura Conan Doyle'a. Całości dopełnia ODYSEJA firmy Cryo, koncentrująca się na poszukiwaniach głównego bohatera poematu Homera, prowadzonych przez niejakiego Heryseusza. Oddzielną ścieżką wędrują twórcy gier posiłkujących się filmami powstałymi na podsta-

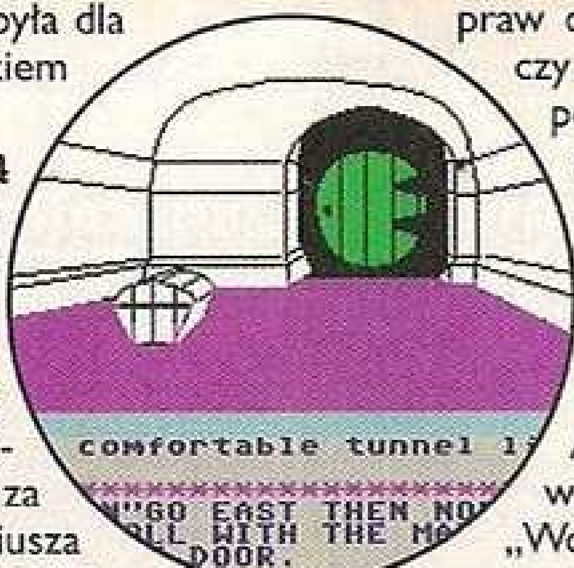
Wszystko, co związane ze słowem DUNE, wróży sukces komercyjny

Asterix w grze i na ekranie żyje własnym życiem

Bohaterowie DRACULI straszą również na ekranie komputera

Tego pana znają wszyscy miłośnicy Disneya

wie książek. Wystarczy bowiem rzucić okiem na komputerowe przygody TARZANA, na ASTERIX I OBELIX KONTRA CEZAR, by nabrać przekonania, że powieść była dla ich autorów tylko dodatkiem do przebojowego filmu.



W Polsce książki cieszą się niewielką popularnością wśród autorów gier komputerowych. Właściwie tylko KAJKO I KOKOSZ przeszedł do historii lokalnej elektronicznej rozrywki, głównie za sprawą ciekawego scenariusza i pary bardzo sympatycznych bohaterów. Nic dziwnego – za scenariusz i animacje pojawiające się w programie odpowiadał sam Janusz Christa, autor komiksu! Strategia OGNIEM I MIECZEM stanowi natomiast jeden z nielicznych przykładów wykorzystania wielkiej literatury na ekranie komputera, tyle że... znacznie bliżej jej do filmu Jerzego Hoffmana (nota bene producenta gry) niż książki Sienkiewicza. Z kolei zapowiadani na zimę tego roku KRZYŻACY opowiadają historię wojny z zakonem, a to oznacza, że tytuł programu jest zwodniczy i tylko przypadkowo kojarzy się z opowieścią o losach Zbyszka z Bogdańca.

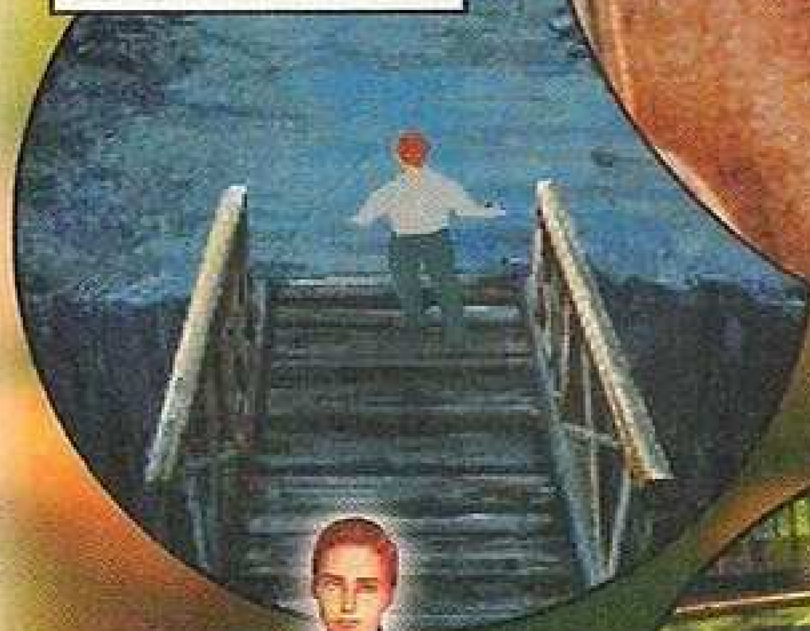


Najciekawszy projekt, WIEDŹMIN autorstwa firmy Metropolis na motywach powieści Andrzeja Sapkowskiego, został zawieszony, gdyż okazało się, że za granicą nikt o jasnowłosym Geralcie z Rivii nie słyszał. To niewątpliwie smutne wydarzenie wyjaśnia przyczyny niewielkiej liczby polskich gier nawiązujących bezpośrednio do świata literatury. Większość polskich książek jest bowiem na Zachodzie całkowicie nieznana i w związku z tym ich elektroniczna adaptacja nie rokuje nadziei na zwrot kosztów produkcji. A na zakup praw do amerykańskich czy brytyjskich bestsellerów polskich firm po prostu nie stać. **Dużo łatwiej natomiast wynająć zawodowych pisarzy i zlecić im napisanie scenariusza gry.** Tak zrobili autorzy SCHIZM, zatrudniając Australijczyka Terry Dowlinga („Rynosseros", „Wormwood") i Polaka Tomasza Kołodziejczaka („Kolory sztandarów", „Przygody rycerza Darlana"). Zabieg ten okazał się sukcesem, a gra została przetłumaczona na kilkanaście różnych języków!

Wszystko wskazuje na to, że niedobór gier komputerowych bazujących na popularnych powieściach będzie się utrzymywał. Co prawda jeszcze w tym roku ma się pojawić kilka obiecujących tytułów – między innymi oczekiwany HARRY POTTER oraz zręcznościówka FRANK HERBERT'S DUNE – jednak o wykorzystaniu takich postaci jak detektyw Herkules Poirot, złodziej-dżentelmen Arsene Lupin czy bohaterowie książek Stephena Kinga można tylko pomarzyć. A szkoda. Wielka szkoda!



Sherlock Holmes nie ma szczęścia na PC



Seria ALONE IN THE DARK jest już kultowa bez względu na formę przekazu







Shrek odniósł oszałamiający sukces w kinie. A jak będzie w grach komputerowych?



Bohaterowie Tolkiena wkraczają do akcji



„Wywiad z wampirem" nie odstaje klimatem od innych produktów z tej serii



Niestety gra OGNIEM I MIECZEM nie była najwyższych lotów

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, Syrena Entertainment Group, Kino Świat International

QUO

Na prapremierze „Quo Vadis" w Teatrze Wielkim w Warszawie gościli prezydent Kwaśniewski, marszałek Płażyński i prymas Glemp. W tak szacownym towarzystwie Click! dawno nie oglądał żadnego filmu!



Scena krwawego ataku lwów na chrześcijan jest jedynym dramatycznym i wstrząsającym momentem filmu

Quo Vadis nie jest powieścią historyczną, lecz powieścią luźno nawiązującą do historycznych faktów. Dlatego też ani ona, ani film Jerzego Kawalerowicza nie mogą zastąpić podręcznika historii. Film opowiada o Rzymie za czasów cesarza Nerona – niespełnionego artysty i pozbawionego skrupułów despoty. W latach jego panowania w Rzymie pojawiają się pierwsi wyznawcy chrześcijaństwa, wśród których są jeszcze ludzie pamiętający samego Jezusa. W „Quo Vadis" **równolegle prowadzone są dwa wątki. Jeden opowiada o dworskiej walce toczonej przez cynicznego i wyrafinowanego Petroniusza (Bogusław Linda) z okrutnym i tępym dowódcą pretorian Tygellinusem (Krzysztof Majchrzak).** Walka ta toczy się o względy cesarza Nerona (Michał Bajor) i o to, czy jego rządy mają być tyranią z ludzką twarzą, czy też panowaniem bezwzględnego despoty. **Drugim wątkiem jest miłość rzymskiego wodza Winicjusza (Paweł Deląg) do pięknej chrześcijanki Ligii (Magdalena Mielcarz).** Niezwykle ważną postać stanowi grecki filozof, oszust i krętacz – Chilon Chilonides (Jerzy Trela), człowiek, który nie cofnie się przed żadną podłością, aby osiągnąć cel mierzony konkretnymi sumkami w złocie.

Kiedy dowiedziałem się, że „Quo Vadis" będzie reżyserował Jerzy Kawalerowicz, ogarnęły mnie pewne wątpliwości. Oto reżyser, który nie nakręcił od 35 lat wysokobudżetowego obrazu, dostał szansę na zekranizowanie wybitnego dzieła literackiego i otrzymał do dyspozycji największy budżet w historii polskiej kinematografii. Niestety, te wątpliwości okazały się słuszne. **Obraz pozbawiony jest dynamiki i tragizmu. Przez prawie trzy godziny możesz w zasadzie obserwować jedynie „gadające głowy", a dekoracje zmieniają się w tempie teatralnym.** Owszem, niektórzy aktorzy wypadają świetnie. Genialny okazuje się Jerzy Trela w roli Chilona. Podziwianie jego kunsztu aktorskiego to prawdziwa przyjemność. Kiedy trzeba, jest tragiczny, kiedy trzeba – śmieszny, kiedy trzeba – występny. Ciekawą kreację stworzył Bogusław Linda, grający zimnego i cynicznego człowieka, z którego zdaniem liczy się nawet szalony Neron. Na słowa pochwały zasługuje też gra Michała Bajora, który wcielił się w postać despotycznego władcy opętanego myślą, że jest największym artystą wszech czasów. Niestety, para głównych bohaterów wątku miłosnego nawet nie zbliżyła się umiejętnościami do tej trójki. O Pawle Delągu mówi się, że jest aktorem bardzo przystojnym. Tak jak wypada zgodzić się z tym zdaniem w kwestii urody, tak nazwanie go aktorem zdaje się mocno na wy-



Cesarz Neron czaruje głosem i muzyką. Niektórzy woleli wtedy wkładać do uszu stopery



Ja tylko jadłem marchewkę – mówi ten lew, ale kto mu zechce uwierzyć?

Cesarza Nerona nazywano Ahenobarbus, czyli Rudobrody. Jak widać, nie bez podstaw

VADIS





O podpalenie Rzymu wielu historyków oskarżało Nerona. Najprawdopodobniej całkowicie niesłusznie...

rost. Ale to, co pokazał odtwórca roli Marka Winicjusza, to jeszcze nic przy Magdalenie Mielcarz. Być może ta piękna dziewczyna powinna poprzestać na roli modelki, gdyż jej umiejętności aktorskie uprawniają ją najwyżej do udziału w szkolnych przedstawieniach teatralnych. Wszelkie rekordy nieudolności bije jednak Rafał Kubacki w roli Ursusa. Dawno nie słyszałem, aby ktoś wypowiadał swe kwestie w sposób tak pozbawiony zaangażowania, jakby recytował jakieś wyjątkowo nudne formuły. **Niestety, wadą filmu są nie tylko źle dobrani aktorzy. „Quo Vadis" to po prostu obraz długi i monotonny.** Jedna dobrze zmontowana, wspaniała i tragiczna scena ataku lwów na chrześcijan jest, niestety, jedynie wyjątkiem potwierdzającym regułę. Z filmu aż wieje sztucznością. Marek Winicjusz, przedzierający się przez płonący Rzym, okazuje się tylko Pawłem Delągiem spacerującym wśród podpalonych dekoracji. Reżyserowi nie udało się wykrzesać dramatyzmu nawet z tak wspaniałej sceny, jaką mogła być walka Ursusa z rozwścieczonym bykiem.



Pojedynki gladiatorów były jedną z najpopularniejszych rozrywek w antycznym Rzymie

„Quo Vadis" jest porażką artystyczną. Gdyby nie fantastyczne, wręcz zwalające z nóg, aktorstwo Jerzego Treli oraz dobre role Bogusława Lindy i Michała Bajora, ten film można by określić jako zupełną klapę. Wprawdzie w powieści nie ma ani ekscytujących scen batalistycznych, ani pojedynków na miecze i trudno z tego zrobić następny „Braveheart" lub „Gladiatora", ale zachodni reżyserzy potrafią „sprzedać" nawet tak kameralną powieść, jak „Imię Róży" Umberto Eco (z główną rolą Connery'ego). **Jerzemu Kawalerowiczowi zabrakło umiejętności ciekawego opowiedzenia pasjonującej historii pióra Henryka Sienkiewicza.** Jego „Quo Vadis" bardziej przypomina teatr telewizji niż hollywoodzkie produkcje i naprawdę trudno się domyślić, na co poszło aż 18 milionów dolarów, gdyż taką właśnie imponującą sumą zamknąć się budżet produkcji. Niestety tak zwana młodzież szkolna zostanie zmuszona do obejrzenia tego dość żałosnego widowiska. W końcu koszta muszą się zwrócić. Waszym kosztem, moi drodzy.



W czasie krwawych igrzysk Ursus ratuje piękną Ligię i pokonuje groźnego byka. Ale w tej scenie nie ma dramatyzmu

Pomysł 6	Aktorzy 3+	Akcja 2
Quo Vadis Dramat/Polska	Premiera: 14 wrzesień	
	Od lat 10	

www.quo-vadis.pl

Najdroższy film w historii polskiego kina opowiada o czasach cesarza Nerona



Jerzy Kawalerowicz



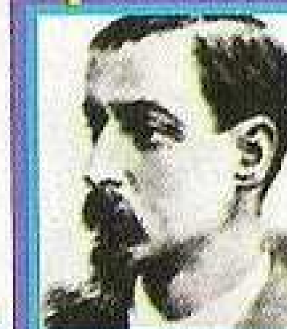
Za rok będzie obchodził 80. urodziny, a w tym roku obchodzi 50. rocznicę reżyserskiego debiutu. Jego najsłynniejszym filmem jest nominowany do Oscara (w roku 1966) „Faraon", opowiadający historię skonfliktowanego z kapłanami egipskiego władcy. Powierzenie Kawalerowiczowi reżyserii najdroższego polskiego filmu było dla niektórych obserwatorów sporym zaskoczeniem, gdyż reżyser ten od przeszło 30 lat nie nakręcił żadnego głośnego obrazu, a od roku 1995 w ogóle nie pracował z kamerą.

Neron



Naprawdę nazywał się Lucjusz Domicjusz Ahenobarbus (czyli: Rudobrody). Został cesarzem Rzymu w 21 lat po śmierci Jezusa Chrystusa. Był wizjonerem i artystą, pogardzanym przez rzymską arystokrację, a uwielbianym w Azji oraz otoczonym miłością przez pospólstwo. Jako pierwszy cesarz zrozumiał, jak wielkim niebezpieczeńtwem dla Rzymu jest wywodząca się z Azji sekta chrześcijan. Jednak prześladowania, jakim poddał członków tego wyznania, są w dużej mierze wymysłem historyków i literatów. Wielu późniejszych cesarzy traktowało wyznawców Chrystusa z dużo większą surowością.

Henryk Sienkiewicz



Ten sławny polski pisarz urodził się w 1846 roku i po ukończeniu studiów filologiczno-historycznych przez wiele lat pracował jako dziennikarz i felietonista. Bardzo dużo podróżował. Sukces i sławę przyniosły mu powieści historyczne: „Trylogia", „Krzyżacy" oraz „Quo Vadis". Za tę ostatnią otrzymał jako pierwszy Polak Literacką Nagrodę Nobla. Sukces odniosła również przeznaczona dla młodzieży powieść „W pustyni i w puszczy."

Tekst: Jacek „Randall" Piekara. Zdjęcia: Syrena Entertainment Group

news telegram

TP S.A. prawie monopolistą!

Zgodnie z decyzją Urzędu Regulacji Telekomunikacji największy operator telefoniczny Telekomunikacja Polska została uznana za firmę dominującą na polskim rynku. Oznacza to, że wszelkie działania firmy, a zwłaszcza zmiany cen oraz utrudnianie życia konkurencji będą szczególnie uważnie obserwowane przez URT. Urzędnicy będą mogli także interweniować, gdy TP S.A. nie zechce podłączyć do swojej sieci prywatnych operatorów. Hurra!



Powstanie Hewlett-Compaq?

Hewlett-Packard zamierza wykupić swojego konkurenta, firmę Compaq. W wyniku połączenia może powstać gigant mogący konkurować nawet z taką potęgą, jak sławny IBM!

VIA + Athlon = Wydajność

Firma VIA opracowała nowy chipset (najważniejszy układ na płycie głównej), przeznaczony dla procesorów Duron i Athlon. VIA Apollo KT266A pozwala na zastosowanie pamięci typu DDR oraz łatwą obsługę szybkich, przyszłych modeli procesorów.

Taniej w Sieci DIALOG

Od września abonenci DIALOGU mogą wybrać jedną z trzech nowych opcji taryfowych, nazwanych – TELEZNAJOMI, TELEGODZINA lub TELEBONUS. Dzięki temu będą mogli rozmawiać dłużej i jednocześnie taniej. W zależności od pakietu, pierwsza godzina lokalnej rozmowy wewnątrz sieci kosztowała będzie jedynie 27 lub 29 groszy netto (z trzema wybranymi osobami – 20% taniej). Pozostałe opcje są równie ciekawe. Niestety, większość posiadaczy telefonów musi nadal zadowolić się wątpliwymi propozycjami z promocji z reniferami w TP S.A.

Na co komu Microsoft Office?

Firma SUN zaprezentowała nową wersję popularnego pakietu biurowego StarOffice 6.0. W nowej wersji usunięto większość niedogodności, na które skarżyli się użytkownicy, a same programy „skurczyły się” o połowę! Wersja beta będzie dostępna już w październiku, co zapewne ucieszy miłośników dobrego i praktycznego oprogramowania.

Stare jest dobre, nowe poczeka?

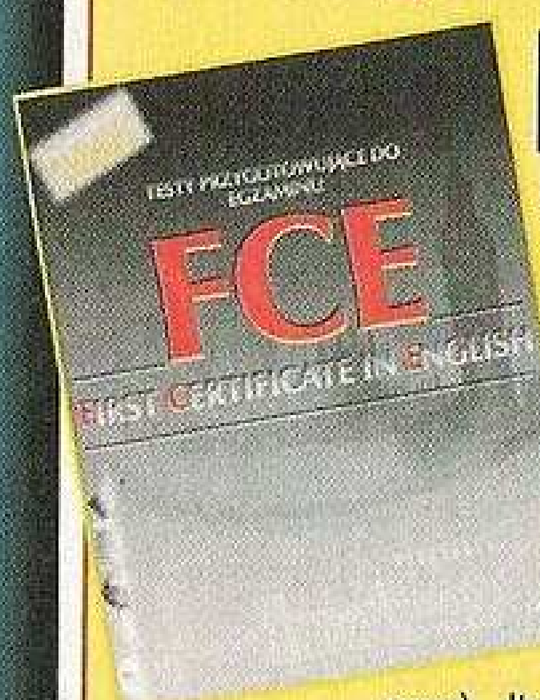
Kyro III dopiero w przyszłym roku

Wbrew oczekiwaniom na ostatnich targach ECTS firma PowerVR Technology nie pokazała zapowiadanego wcześniej układu graficznego Kyro III. Przedstawiciele firmy stwierdzili, że obecnie sprzedawane karty ze starymi układami Kyro II sprzedają się tak doskonale, że nie ma na razie sensu wprowadzać na rynek nowych konstrukcji. Już teraz wiadomo, że Kyro mocno popsuło humor konkurencyjnej nVidii i odebrało jej wielu klientów. Jak przewidują eksperci, Kyro III może zagrozić GeForce 3. I oto chyba właśnie chodzi PowerVR – zobaczyć, co zrobi konkurencja i opracować jeszcze lepszy (i tańszy) układ. Cóż, nam, graczom, pozostaje jedynie się z tego cieszyć... i czekać cierpliwie na nowe karty graficzne!

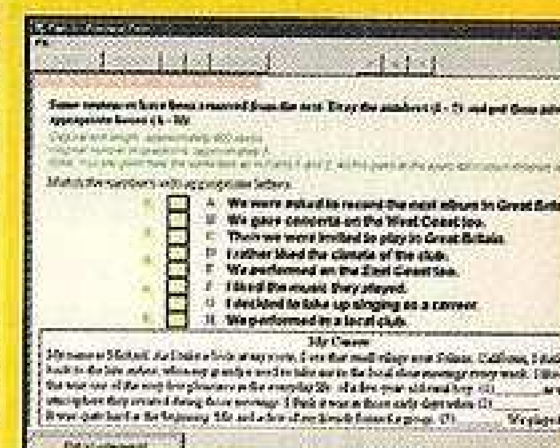




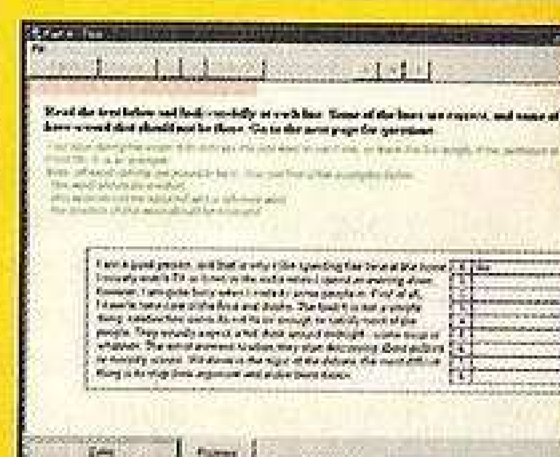
Polacy nie gęsi... ale języki obce warto znać

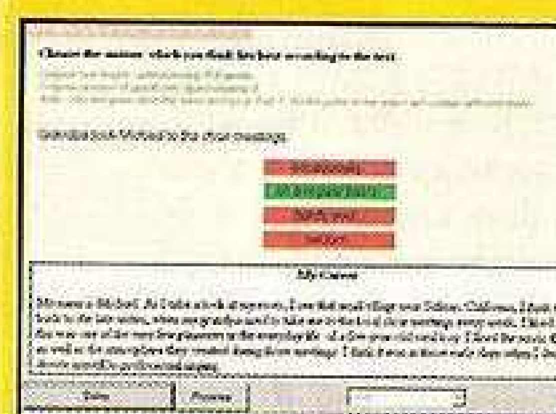


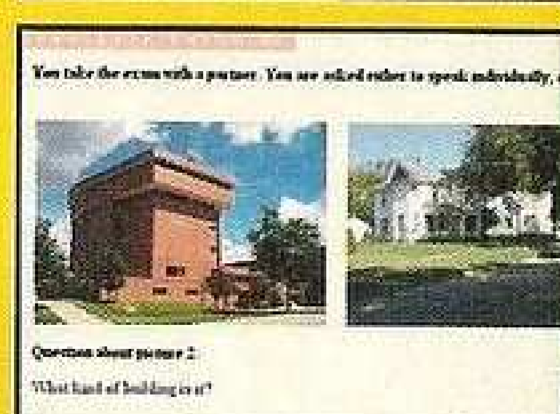
W dzisiejszych czasach brak znajomości języków obcych wydaje się w zasadzie niemożliwością. Bez tej umiejętności nie da się wyjechać na zagraniczne wakacje ani surfować po Internecie. A już angielski to po prostu podstawa. Co jednak zrobić, by poprawić jego znajomość? Sposób wydaje się prosty. Wystarczy sięgnąć po multimedialny program First Certificate in English. Zawiera on testy przygotowujące do tego jakże skomplikowanego egzaminu. FCE firmy SuperMemo World składa się z dwóch części: Symulacji oraz Testu. Pierwsza ma za zadanie zapoznać cię ze specyfiką zadań oraz ich punktacją. Część testowa zawiera zaś ponad 1000 ćwiczeń różnego typu, występujących na egzaminie. Znajdują się one w pięciu podgrupach: reading (czytanie), writing (pisanie), use of English (język w praktyce), listening (rozumienie ze słuchu) oraz speaking (wymowa). Wszystko to podano w bardzo przystępnej formie, tak więc nikt nie powinien mieć problemu z obsługą programu. Wyznacza on sam terminy powtórek materiału, w zależności od tempa twoich postępów. First Certificate in English firmy SuperMemo World to naprawdę cenny nabytek dla wszystkich uczących się języka angielskiego oraz przygotowujących się do zdania tego egzaminu. Program kosztuje 99 zł i nie wymaga supersprzętu. Wystarczy Windows '9x i 16 MB RAM.





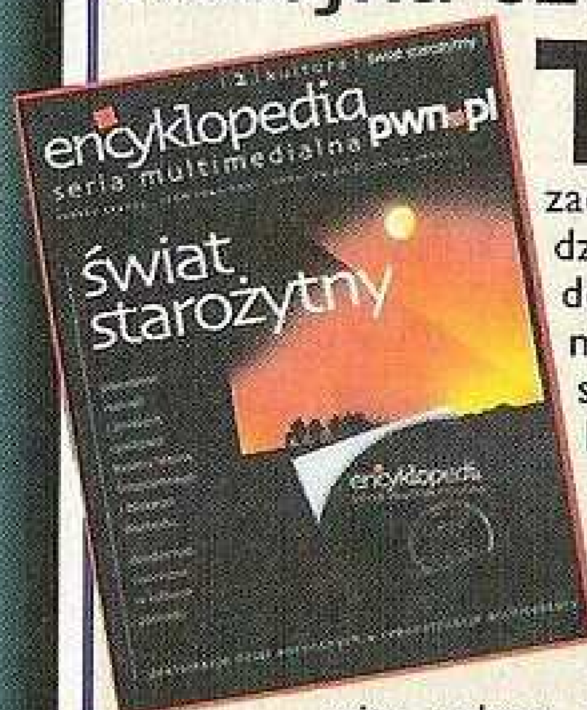






Świat starożytny bez tajemnic

Kolejna część encyklopedii pwn.pl





Tę serię wydawniczą już znasz. Pisaliśmy o niej w 12/2001 numerze CLICKA! Teraz przedstawiamy jej kolejną odsłonę poświęconą powstaniu oraz rozwojowi cywilizacji w basenie morza Śródziemnego i na Bliskim Wschodzie. Dzięki bardzo dobrze przygotowanemu pod względem merytorycznym oraz graficznym programowi multimedialnemu będziesz mógł zobaczyć, jak na arenach starożytnego Rzymu walczyli gladiatorzy i jacy bogowie pomagali władcom Hellady, kim byli Etruskowie i gdzie znajdował się mityczny Babilon. Wszystko to naprawdę wciąga i nie ma nic wspólnego ze szkolną nudą. Program zawiera wiele cennych informacji, które będziesz mógł wykorzystać nie tylko w szkole. Może kiedyś zechcesz dzięki tej wiedzy wystartować w „Milionerach” lub odniesiesz w przyszłości niesamowity sukces jako badacz tych terenów. Może to właśnie ty odnajdziesz Atlantydę? Świat starożytny przygotowany przez wydawnictwo pwn.pl może ci w tym pomóc.



Zegarkowa rewolucja

Nowy G-Shock wprawi cię w osłupienie

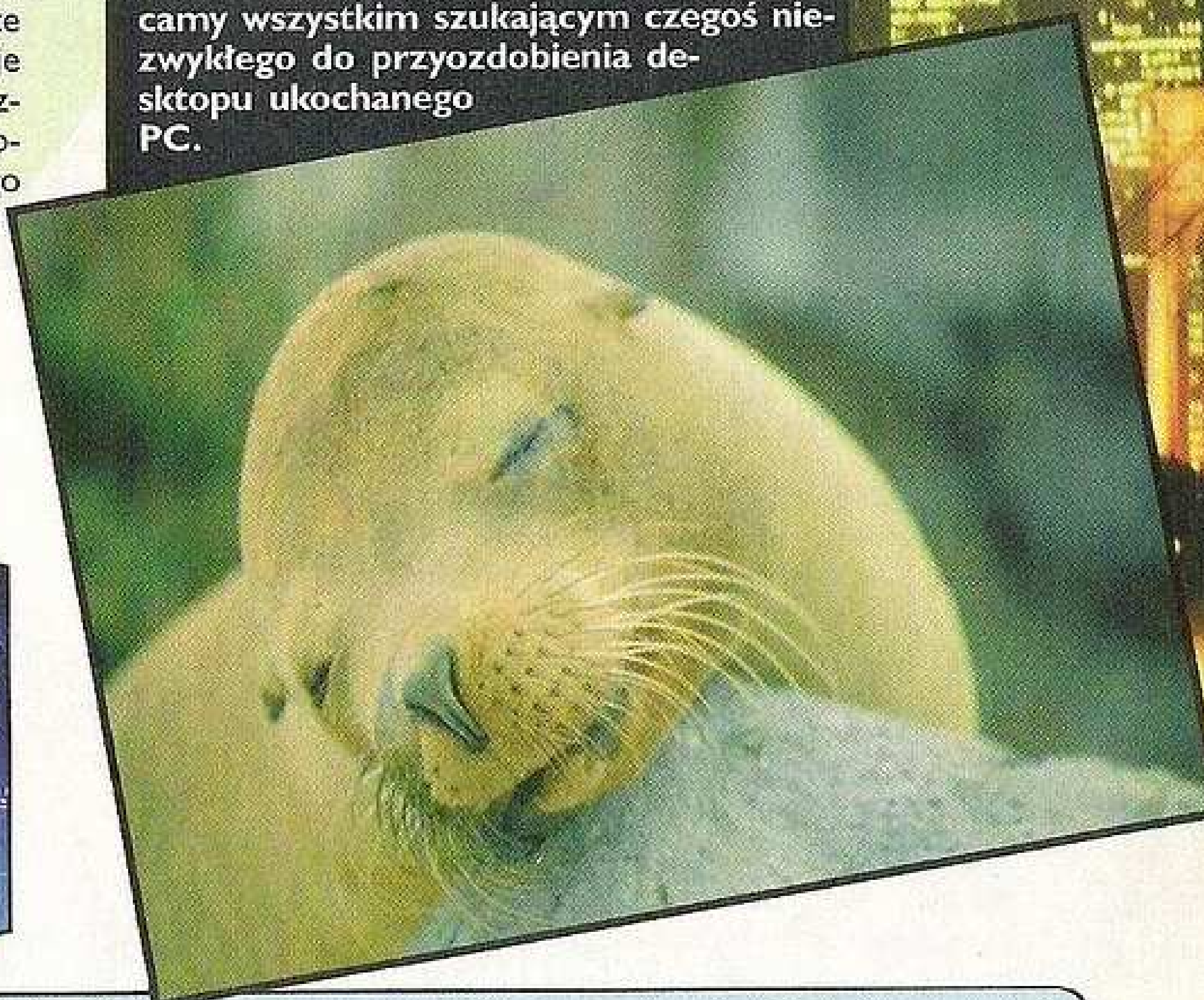


G Shock Metal Twister G, bo tak brzmi pełna nazwa tego cuda, to kolejne, jakże udane, dziecko firmy Casio. Pokazany na zdjęciu obok model zegarka waży tylko 133 gramy i wykazuje zaskakująco dużą odporność na zanieczyszczenia oraz zmiany temperatury. Posiada też potrójne zabezpieczenie antywstrząsowe, więc upadek z dużej wysokości to dla niego naprawdę betka. Kluczem do sukcesu okazuje się kompozycja metalu i gumy żywicowej, które trzymają zegarek w tak dobrej kondycji, nawet w niesprzyjających warunkach. Wszystkie elementy modelu umieszczono na gumowych podkładkach, jakby w stanie nieważkości. Zwiększa to odporność G-Shock na ewentualne uszkodzenia. Posiada on również dodatkowe zabezpieczenie, które chroni go przed wodą i mułem, które mogą się do niego dostać np. podczas przeprawy przez puszczę amazońską. Trzeba bowiem dodać, że dzięki swym parametrom zegarek idealnie nadaje się, by odmierzać ci czas właśnie w takich okolicznościach. G-Shock prezentuje się bardzo ładnie, możesz w nim nurkować na głębokość 200 m, a jego bateria powinna starczyć na 10 lat. Wszystko to brzmi naprawdę super. Jest tylko jedno „ale"... Cena 999 zł.

Tapety. To lubię!

I ściągam z Sieci...

Każdy miłośnik komputera zmienia od czasu do czasu wygląd desktopu swojego PC. W tym celu przeważnie wybiera się na poszukiwanie odpowiedniej tapety. Tej komputerowej oczywiście. Ostatnio w Sieci pojawiła się witryna, która ma ambicje stać się mekką tego typu asortymenty. Znajduje się ona pod adresem www.tapety.lubie.pl. Strona trochę długo się ładuje, ale jak już się wgra, jest na co popatrzeć. Materiały podzielono na 48 kategorii, na pewno wybierzesz więc coś dla siebie. Są zakątki globu dalekie i te całkiem bliskie, zwierzęta morskie i lądowe, a także tapety na wszelkie możliwe okazje. W witrynie znajduje się też lista TOP 10, a na niej najczęściej pobierane pliki. W tej chwili króluje widok na World Trade Center w Nowym Yorku... Stronę polecamy wszystkim szukającym czegoś niezwykłego do przyozdobienia desktopu ukochanego PC.

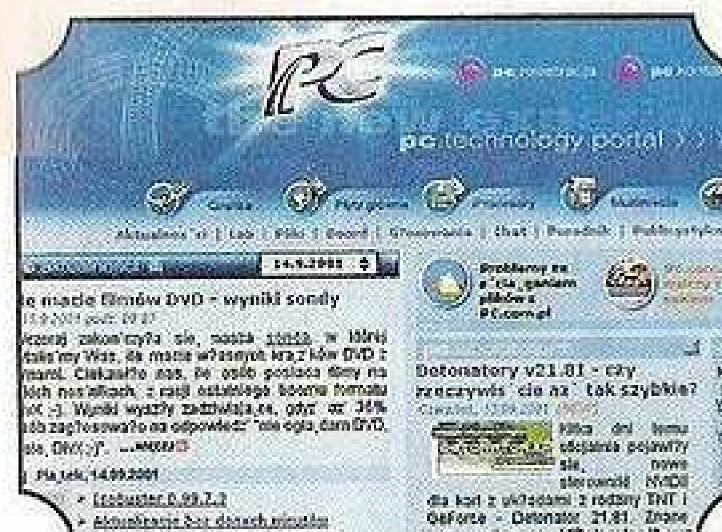


Polskie strony WWW w Europie

Kolejne propozycje Webside Festival



Jedno ze starych, ale bardzo mądrych, przysłów mówi, że Polak potrafi... Dotyczy to także takiej dziedziny, jaką jest tworzenie stron WWW w Internecie. Na tym polu także mamy całkiem niezłe osiągnięcia, czego dowodem jest Webside Festival. Jego organizatorzy wybrali właśnie najciekawsze polskie strony, które będą reprezentowały nasz kraj podczas konkursu EuroPrix 2001. Odbędzie się on w Salzburgu. Wyłonione witryny należą m.in. do takich kategorii jak Learning and Education, Mobile Multimedia czy Knowledge, Discovery and Culture. Wszystkich zainteresowanych zapraszamy na stronę **www.webfestival.pl**. Można tam znaleźć linki do wszystkich wytypowanych stron i samemu się przekonać, czy rzeczywiście zasługują na uznanie.

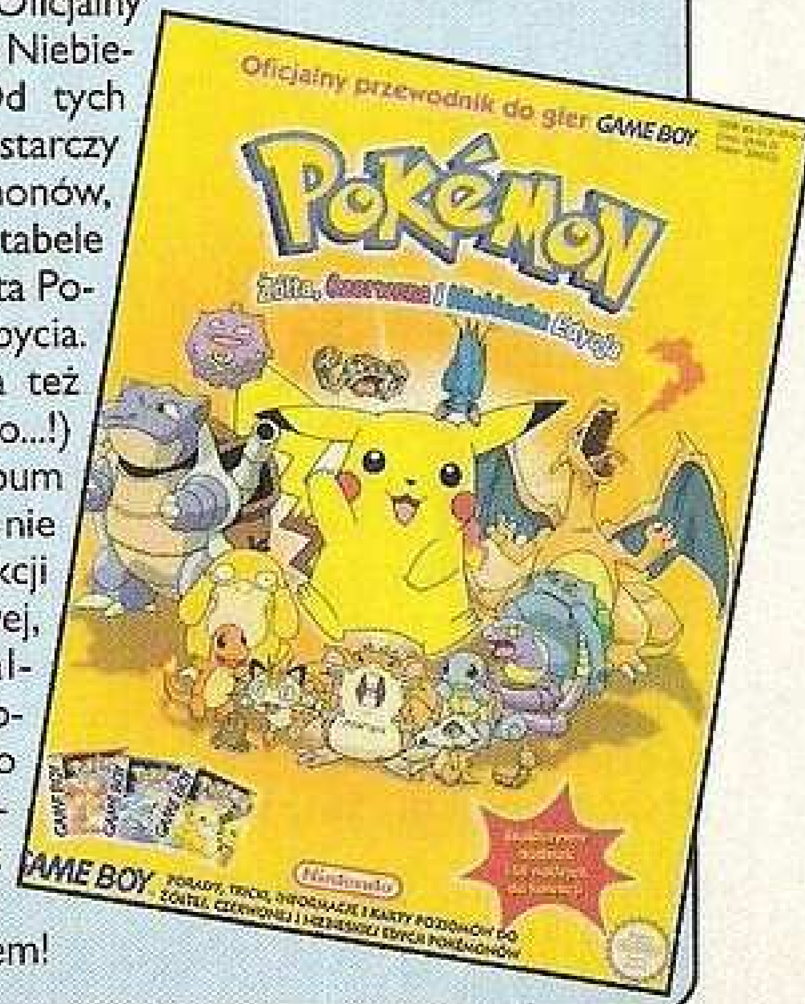


Pokemony atakują

Tym razem w przewodniku do GameBoy'a

Ile to już gadżetów z ulubionymi stworkami widział świat, trudno zliczyć. Nie zmienia to jednak w żaden sposób faktu, że fanatyczni wręcz miłośnicy Pokemonów z wypiekami na twarzy czekają na kolejne odsłony z Pikachu i jego przyjaciółmi w roli głównej. A oto i ona – „Oficjalny przewodnik do gier GameBoy. Edycja Żółta, Niebieska i Czerwona". Czegóż tu nie ma! Od tych wszystkich atrakcji aż kręci się w głowie. Wystarczy spojrzeć na spis treści. Jest tam Świat Pokemonów, Podręcznik trenera i Pokedeks, a w nim tabele „Umiejętności i ataki", „Kompatybilność", lista Pokemonów z każdej edycji oraz trasy do przebycia. Jakby tego było mało, przewodnik zawiera też śliczne naklejki (kto by ich nie chciał, no kto...!) oraz plakat z milusińskimi. No i jeszcze album do wklejania. I to wcale nie koniec atrakcji tej kolorowej, profesjonalnie przygotowanej i bardzo ładnie wydanej książeczki. Chyba nie masz już wątpliwości, że musisz ja mieć. I to migusiem!





Internetowa klasa

Portal jak się patrzy





W Internecie można znaleźć wszystko lub prawie wszystko. Czasami nawet znalezisko okazuje się bardzo cenne. Tak dzieje się np. w przypadku witryny edukacyjnej Interklasa, umieszczonej pod adresem www.interklasa.pl. Jest to miejsce doskonałe dla małych i dużych, czyli dla uczniów oraz rodziców i nauczycieli. Na stronie znajdziesz internetowe wydanie poematu Adama Mickiewicza „Pan Tadeusz", materiały edukacyjne z biologii czy historii, a także scenariusze lekcji, czyli jak ciekawie zorganizować 45 minut, by wszyscy byli zadowoleni. Jest też konkurs i forum dyskusyjne oraz powiew nowości – odsyłacz do Challenge Europe, pierwszego interaktywnego magazynu on-line poświeconego Unii Europejskiej. Brzmi to dość poważnie, ale może już czas zastanowić się, co chciałbyś robić w przyszłości...

Teksty: Europe, R.J., Tockoof; Zdjęcia: pwn.pl, Casio, archiwum Wydawnictwa R. Budai

news telegram

Zaproszenie do Sieci

» Okazuje się, że gdy się czegoś chce, można to osiągnąć. Dotyczy to także hakerstwa. Ostatnio dwóch Amerykanów udowodniło, że bez problemu można się włamać do Sieci bezprzewodowej. Pomaga w tym przygotowany przez nich program AirSnort, który wykorzystuje błąd w zastosowaniu popularnego protokołu WEP (Wired Equivalent Privacy). Wystarczy rozszyfrować hasło zabezpieczające pakiet danych i po sprawie. Proste, prawda?

Jedziesz? Nie dzwoń!

» W USA rozpoczęto procedurę, która ma się zakończyć wydaniem zakazu korzystania z telefonów komórkowych podczas prowadzenia samochodu. Przyczyną tych kroków jest kolejny wypadek, który tym razem spowodowała pani prawnik. Nie ucieszy to zapewne pracodawców, którzy już nie będą mogli żądać od swoich podwładnych, by ci w każdej sytuacji byli pod telefonem. A co na to polskie władze?

Arena pustoszeje

» Trochę luźniej zrobiło się w polskim Internecie, zawieszono bowiem działalność portalu Arena.pl. Przyczyną są problemy finansowe. Mamy nadzieję, że jest to tylko wypadek przy pracy i że inne witryny będą się nadal prężnie rozwijać.

Vatera idzie naprzód

» Serwisów aukcyjnych w Internecie jest prawie tyle, co grzybów po deszczu, nie wszystkie jednak zasługują na uznanie. W tej chwili drugim co do wielkości i popularności serwisem tego typu staje się Vatera (liczba jej zarejestrowanych użytkowników wynosi już ponad 40 tysięcy osób). Portal powstał w marcu br. i bardzo szybko zyskał miłośników. Zaletą jest bowiem brak opłat związanych z korzystaniem z jego usług. Jedynym warunkiem przystąpienia do Vatery jest wypełnienie formularza rejestracyjnego. Może już czas, by coś zlicytować?

PC do broni?

» Od 2008 roku żołnierze armii amerykańskiej mają być wyposażeni w Land Warrior System, czyli przenośny komputer pola walki. Składa się on z dwóch części, które obliczają pozycję żołnierza i wyświetlają ją na małym monitorku montowanym przy hełmie. Wbudowany system GPS pozwoli na bieżąco sprawdzać, gdzie znajduje się własna armia i wojska wroga. A w przerwie będzie można pooglądać sobie filmy wideo. Ciekawe, kiedy zostanie dołączona przenośna konsolka do grania i kieszonkowy pad?

Następca X-Boxa

Co to się porobiło!





Ci, którzy jeszcze nie wierzą w to, że Bill Gates jest ucieleśnieniem Szatana, niech uważnie przeczytają, co knuje szef koncernu z Redmont. Microsoft pracuje obecnie nad następcą X-Boxa, mimo że ten jeszcze nie trafił do sprzedaży! W swoich zapędach monopolistycznych twórca „Łindołsów" postanowił tym razem całkowicie opanować rynek sprzętowy! HOMESTATION, bo tak wstępnie nazywa się urządzenie, nad którym trwają prace, będzie kombajnem potrafiącym odtworzyć gry z PC, jak i z X-Boxa, filmy DVD, płyty CD-AUDIO oraz formaty muzyczne WMA i MP3. Będzie można surfować po Internecie, odbierać pocztę elektroniczną, oglądać cyfrową telewizję, podłączyć kamery, aparaty cyfrowe, telefony komórkowe i notatniki typu Palm. Do pełni szczęścia brakuje kuchenki mikrofalowej do podgrzewania pizzy i automatu z colą. Mimo że HOMESTATION będzie hybrydą PC i X-Boxa, zostaną nieco poprawione parametry techniczne, a kombajnem sterować będzie najprawdopodobniej zmodyfikowany Windows XP. Na myśl przychodzą nam tylko cztery słowa – to już lekka przesada!



W osiem minut do Internetu

Komputer dobry na wszystko

O tym, że komputery to przyszłość naszej planety, nikogo nie trzeba przekonywać. Okazuje się jednak, że wcale nie są to takie skomplikowane urządzenia, jak mogło się niektórym zdawać. Dowiódł tego eksperyment pewnego indyjskiego badacza, który chciał sprawdzić, jaką rolę w walce z analfabetyzmem może odegrać komputer. W biednych dzielnicach Delhi, gdzie po ulicach włóczy się mnóstwo zaniedbanych i pozbawionych dostępu do edukacji dzieci, na ścianie budynku umieszczono peceta i zaczęto obserwację. Już pierwszego dnia dzieci zwróciły uwagę na to, co znajduje się na ekranie, a po ośmiu minutach zaczęły surfować w Internecie. Po kilku dniach umiały obsługiwać bardziej skomplikowane programy, np. graficzne, i wykonywać podstawowe operacje z tym związane. Potem zaczęła się zabawa w gry komputerowe i ściąganie MP3. I wszystko to w niecały miesiąc. Eksperyment niezbicie dowiódł, że dzieci nie tylko szybciej od dorosłych uczą się obsługi komputerów. Pokazał także, że można je wykorzystać np. w walce z analfabetyzmem.



Manta Multimedia i jej głośniki

Zestawy nie dla zapalonych graczy



Manta Multimedia agresywnie wkroczyła na rynek gier komputerowych, oferując całkiem bogaty i zróżnicowany repertuar tytułów. Firma posiada już spore doświadczenie w dziedzinie dystrybucji i produkcji podzespołów przydatnych podczas grania na konsolach, jak i na komputerze, dziwi więc fakt wypuszczenia na rynek głośników o tak mizernych parametrach, jak te, które otrzymaliśmy do testów. Większy model, którego tzw. moc muzyczna (jej głównym zadaniem jest zmylenie klienta co do rzeczywistej mocy zestawu) wynosi 360 W, nie oferuje nic więcej, oprócz przycisku podbijającego tony niskie (basy) oraz dźwięku przestrzennego! Zapomniano nawet o wejściu na słuchawki, które jest standardowe niemal w każdym, nawet najtańszym, zestawie. Przydatność takiego wejścia nie podlega dyskusji, gdy np. grasz w nocy. Głośniki nie posiadają płynnej regulacji tonów niskich i wysokich, i bez wbudowanego w programie WINAMP (do odtwarzania plików dźwiękowych MP3) equalizera, słuchanie muzyki byłoby niemal niemożliwe! Niestety, przekręcenie pokrętła głośności w pozycję połowy całego zakresu powoduje, że głośniki zaczynają szumieć i charczeć, a dźwięk staje się bardzo zniekształcony, szczególnie po podbiciu basów. Mniejszy zestaw (moc muzyczna 100 W) nie podlega w takim przypadku żadnej dyskusji co do jakości odtwarzanego dźwięku. Jak się dodatkowo okazuje, Manta wcale nie jest producentem tych zestawów głośnikowych! Wzór pochodzi z masowej produkcji w Chinach, a nadruk firmowy na głośnikach to zwykła „ściema"! Na głośnikach nie powinno się oszczędzać, bo to właśnie dzięki nim „słyszysz", co stworzyli producenci gier, a głośniki Manty nie nadają się do tego.



Zestaw głośników do PLAYSTATION 2

Czego to ludzie nie wymyślą!

Firmowy zestaw głośnikowy, przeznaczony dla graczy posiadających PLAYSTATION 2, to jeden z bardziej smakowitych kąsków, jakimi można uprzyjemnić sobie granie na tej fenomenalnej konsoli. Zestaw, który spełnia wszelkie wymogi kina domowego, wyposażony został w pięć głośników: jeden centralny, dwa przednie i dwa tylne, jak i sub-woofer, odpowiedzialny za odtwarzanie tonów niskich tak, aby podczas gry wszelkie uderzenia czy wybuchy były jak najbardziej realne.

Dzięki właściwemu rozlokowaniu głośników i ustawieniu odpowiednich parametrów każdy gracz poczuje się jak w środku szaleńczej akcji. Cały zestaw sterowany jest za pomocą radiowego pilota. Parametry, jakie można ustawić to m.in. odległość każdego głośnika od słuchacza, płynna regulacja tonów niskich i wysokich, sposób odtwarzania dźwięku SURROUND i kilka zaprogramowanych efektów takich jak różne warianty PRO LOGIC, HALL czy JAZZ CLUB. Dzięki podłączeniu zestawu do konsoli przez wejście optyczne (światłowód) jakość dźwięku jest najwyższa, jaką można obecnie uzyskać na domowym sprzęcie grającym. Wadą zestawu, oprócz wysokiej ceny (w zestawie z PS2 ok. 3600 zł!) jest fakt, że głośniki tylnie i przednie (tzw. satelity) nie posiadają na wyposażeniu stojaków, co zmusi wielu użytkowników do postawienia ich na ziemi, przez co nie uzyskają pełnego efektu SURROUND. Zaletą jest z pewnością wysoka jakość dźwięku, wykonania i możliwość podłączenia do niemal każdego urządzenia odtwarzającego dźwięk.



Zagraj w Muminki

Z książki do komputera

Któż z was nie zna tych sympatycznych, zamieszkujących jedną z fińskich dolin trolli? O bohaterach popularnego cyklu stworzonego przez pisarkę Tove Jansson słyszeli chyba wszyscy. „Lato Muminków", „Dolina Muminków w listopadzie" czy też „Zima Muminków" – każda z tych książeczek rozpalała twoją wyobraźnię, każda zachęcała do stawiania filozoficznych pytań na miarę Muminka, jak choćby tych, kim w zasadzie są te śmieszne stworki i czy tej wiosny Włóczykij na pewno wróci do Doliny. Nie dziwi więc fakt, że i twórcy gier komputerowych zainteresowali się tym tematem. Już w listopadzie tego roku na sklepowych półkach pojawią się gry opowiadające o przygodach Muminków. Pierwszy tytuł serii, ZIMA MUMINKÓW, będzie opowieścią o swawolach Małej Mi, która będzie buszować po domu trolli, gdy ci zapadną w sen zimowy. Co z tego wyniknie? Przekonasz się, gdy gra trafi do sprzedaży.







Zadzwoń do klimatyzatora

Do czego może przydać się komórka



Telefony komórkowe stały się powszechnie dostępnymi i używanymi urządzeniami. Nic więc dziwnego, że ich producenci oraz sieci komórkowe starają się udostępnić swoim klientom jak najwięcej usług. Nikogo już nie dziwi możliwość zarządzania kontem bankowym czy opłacania miejsca parkingowego przy pomocy komórki. Jednak pomysł, na jaki wpadła firma SANYO, jest bardziej oryginalny. Japońscy konstruktorzy opracowali bowiem używający „komórek" system zdalnej kontroli i sterowania... klimatyzacją – Telecontroler!

Niestety, twórcy nie ujawnili, co się stanie, gdy kilka osób będzie próbowało jednocześnie dostosować pracę klimatyzacji do swoich całkiem odmiennych oczekiwań...

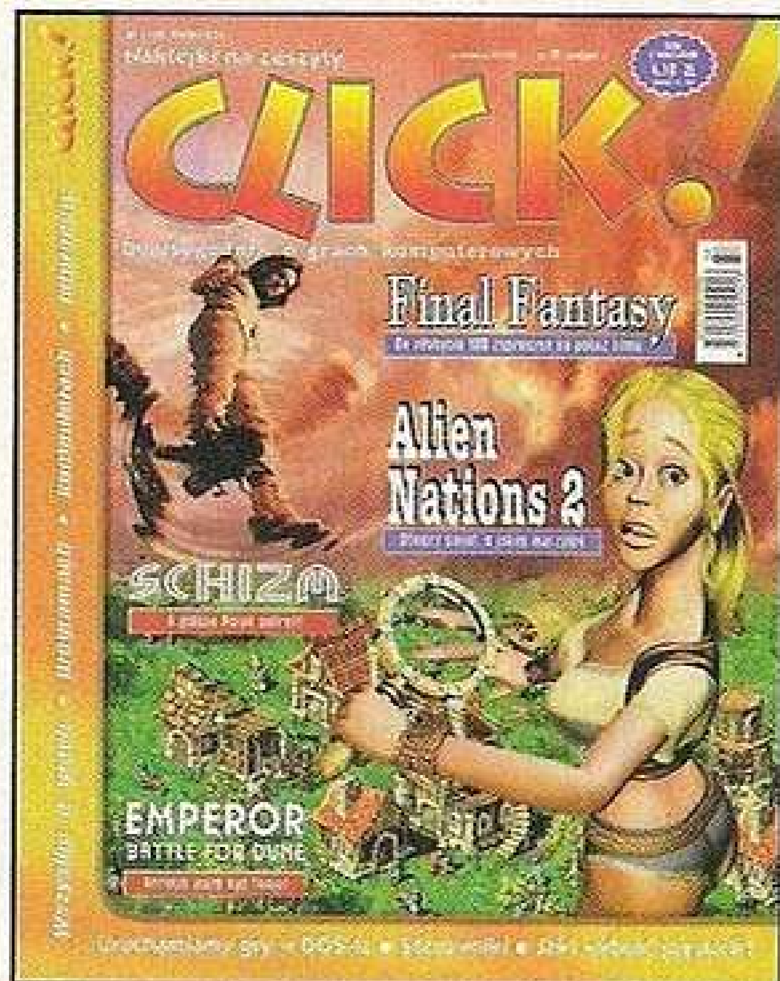
MAXTOR rządzi!

Niemożliwe staje się faktem

Już niedługo na rynku pojawią się dwa dyski twarde wyprodukowane przez firmę Maxtor. Modele DiamondMax Plus D740X oraz DiamondMax D540X działać będą z prędkością 7200 obr./min. w nowym standardzie ATA/133, a ich pojemność wyniesie... 160GB! Kolejny rekord został pobity, czekamy na dyski o pojemności 1 TB! Być może już na gwiazdkę...



Tekst: Michał „Krooger" Cichy, Eeyore, R.J.„Yackoo"; Zdjęcia: Ericsson, archiwum Wydawnictwa H. Bauer



CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Piotr Moskal (redaktor naczelny),
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)

Dział gier:
Michał Cichy, Jacek Piekara

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu),
Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:
Krzysztof Adamczyk,
Marcin Brzozowski, Marcin Kułakowski,
Maciej Ogiński, Aleksander Winciorek,
Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

telefon (0 – *kod operatora* – 22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka
telefon (0 - *kod operatora* - 22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu),
Beata Desczyk, Beata Hentosz,
Julia Poruczko, Agata Przonek
telefon (0 – *kod operatora* – 22) 517 02 58

Druk:
Donnelley Polish American Printing Company
Kraków

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,
Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa.
Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy.

ISSN 1509-0558



Cześć!

Na początek ważna uwaga: redakcja nie odpowiada indywidualnie na listy oraz prośby o przysyłanie czegokolwiek. Naszym zajęciem jest przygotowywanie dla Was jedynego w Polsce dwutygodnika o grach i nie bylibyśmy w stanie poradzić sobie z prowadzeniem dodatkowo papierowej korespondencji. Oczywiście zapraszamy Was do pisania, a wybrane listy będą publikowane na naszych łamach. Częściej natomiast odpowiadamy na listy przesłane pocztą elektroniczną, chociaż nasz nowy naczelny jest odludkiem, niechętnie kontaktującym się z kimkolwiek prócz dostarczyciela pizzy [nieprawda, lubię też listonosza - przyp. red. nacz]. Mamy też dla Was niespodziankę. Najciekawsze listy zostaną nagrodzone grami i gadżetami. W tym numerze program JUNIOR MUSIC MAKER otrzymuje Misty. Gratulujemy!

Jak dostać konsolę?

Czy chcecie mieć GBA albo inne takie cudeńko? Ja chciałam mieć i mam! Osiągnęłam swój cel! Opowiem Wam o moich sposobach na nakłonienie rodziców, żeby kupili mi konsolę. W zeszłym roku bardzo chciałam mieć GBC. Od stycznia zadręczałam rodziców, by kupili mi to cudeńko. To znaczy: robiłam rysunki z konsolą i napisem PLEASE ze sto razy miesięcznie. Wiem, że to głupie, ale działa! Mówiłam, że można się dzięki temu nauczyć języka, bo gry na GBC są tylko po angielsku i niemiecku. W szkole wkuwałam, w domu wkuwałam, bo klasówki były dwa razy dziennie i wysiłki nie poszły na marne, bo na koniec roku miałam wymarzony czerwony pasek na świadectwie. No i mama zapytała, co chcę za takie świadectwo, a ja odpowiedziałam, że Game Boy Color. Potem pojawiło się Nintendo 64 i tym samym sposobem dostałam tę konsolę, tyle że na Gwiazdkę i na spółkę z bratem.

Misty

Jesteś osobą upartą, konsekwentną, zmierzającą bez wahania do wyznaczonego celu i umiejącą manipulować ludźmi. To godne podziwu i redakcja Clicka wróży Ci naprawdę dużą karierę!!!



Archiwalia CLICK! – koniec akcji

Uwaga! Informujemy, że od zeszłego numeru CLICKA! zaprzestaliśmy wysyłki kserokopii artykułów z naszego pisma. Po uruchomieniu naszej strony WWW znajdziecie na niej archiwum z zawartością CLICKA! w formacie PDF.

Pentium 4?

Mam do Was pytanie: czy Pentium 4 jest dobry?

Paweł

Procesor nie jest jedyną rzeczą, która decyduje o jakości komputera. Płyta główna, ilość pamięci RAM i wreszcie karta graficzna to elementy szalenie ważne. Możesz mieć najbardziej odlotowego Pentiuma na świecie, ale jeśli będziesz miał mało pamięci lub słabą kartę graficzną, to i tak żadna nowa gra nie pójdzie na takim sprzęcie. Fachowcy ostatnio radzą (z uwagi na cenę) kupować raczej Celerony lub Athlony, a nie Pentium. Athlon z zegarem 1 GHz jest procesorem, który jest w stanie „udźwignąć" wszystkie obecnie wydane gry.



Click to nie komiks!

Bardzo dużo miejsca poświęcacie w Clicku grafice i obrazkom z gry, i czasami niewiele miejsca zostaje na tekst. A przecież my wydajemy pieniądze na gry i chcemy przedtem przeczytać duże i dokładne recenzje. Czy to mogłoby się zmienić?

Kacorek

Szczerze mówiąc znamy inne pisma o grach, które już prawie w ogóle nie drukują tekstów, tylko mnóstwo kolorowych obrazków na stronach tak kolorowych, że oczy normalnego człowieka dostają pląsawicy! Wydaje nam się, że w CLICKU! wystarczająco dużo miejsca poświęcamy opisom i recenzjom gier, choć oczywiście możemy zmienić proporcje, jeżeli większa liczba czytelników wyrazi takie życzenie. Nie zapominaj też, że dzięki obrazkom z gry możesz zobaczyć, jak wszystko to, co pisał autor, wygląda w działaniu!



Po pierwsze, po drugie itd

Po pierwsze, powiększcie dział Test i Listy. Założę się, że większość czytelników czyta tylko te działy! Po drugie, dołączcie do każdego Clicka płytę CD. Po trzecie, dawajcie więcej kodów w dziale Trix&Tips.

Konrad

Testów na pewno będzie tyle, ile trzeba, czyli zawsze będziemy chcieli opisać dla Was wszystkie nowo wydane tytuły. Jeśli chodzi o listy, to dwie strony co dwa tygodnie wydają się nam całkowicie wystarczające (zwłaszcza mnie, który je czytam, czasami przepisuję i na nie odpowiadam!). Natomiast zauważ, że cena pisma z kompaktem jest jednak trochę wyższa, a chcemy też trafiać do czytelników, którzy nie dysponują górami gotówki! Często dostajemy listy, w których czytelnicy namawiają nas do utrzymywania jak najniższej ceny pisma. I rozumiemy, że jest to dla Was najważniejsze: dostać za niewygórowaną cenę pismo informujące szybko i rzetelnie o tym, co dzieje się na świecie.



Prorocze wizje

Na początku pozdrowienia dla całej redakcji za to, co prezentujecie, za siłę i sztukę, jaką przelewacie na papier. Na razie wasza gazeta stoi na zadowalającym poziomie, ale rosnące doświadczenie i moja wiara w wasz ostateczny sukces pozwoli wam na ostateczne podbicie rynku gazet komputerowych. Nie możecie prowadzić polityki konserwatywnej, idźcie naprzód, nawet kiedy będzie ciężko i inni będą kopali pod wami dołki. Nie poddawajcie się, pamiętajcie że setki tysięcy waszych czytelników będą razem z wami. Kupuję Clicka od dwóch lat i jestem dumny z waszych postępów i ciągle lepszych recenzji. Mam nadzieję, że pieniądze nie zawrócą wam w głowach i zawsze będziecie dbali o czytelników.

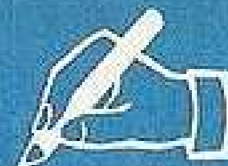
Falcustan

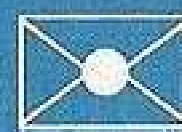
Dziękujemy serdecznie za słowa uznania – postaramy się, by w przyszłości CLICK! był jeszcze lepszy. Pieniądze na pewno nie zawrócą nam w głowach. Pewnie, że mamy swoje słabostki (jak to ludzie). Ja nie mogę zapalić cygara, jeśli nie odpalę go sobie od studolarówki, Agnieszka lata co tydzień do Paryża, do fryzjera, a Frogger przyjeżdża do pracy Lincolnem Continentalem z szoferem i hostessami na pokładzie. Ale nie sądzimy, żeby fakt posiadania pieniędzy jakoś zmienił nasze życie.



Skok na kasę

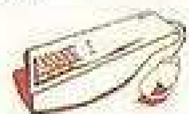
Stwierdzeniem, które poruszyło moje serce, było określenie gry DUNE 2000 „skokiem na kasę". Prawdą jest, że DUNE 2000 jest tylko porawioną graficznie DUNE 2. Jest tylko małe „ale". By uzyskać taki efekt kilkunastu programistów musiało bardzo ciężko pracować. Poza tym, wprowadzono nowe filmy, zamiast starych animacji. Chciałbym także poruszyć kwestię „powszechnego skoku na kasę". Mówię tu o piractwie. Wiem, że jest ono złe, ale także dystrybutorzy gier okradają nas. Skąd wysunąłem taki wniosek? Przypatrzmy się cenom dwóch gier: EMPEROR: BATTLE FOR DUNE i GIANTS. Pierwsza kosztuje 119 zł, a druga 29 zł. Dlaczego taka różnica? Ponieważ w jednym przypadku dystrybutor inwestuje w nikomu niepotrzebne reklamy i inne dodatki.





Na listy odpowiada Jacek „Randall" Piekara. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania skrótów w listach. Materiałów niezamówionych nie zwracamy. Nadesłanie prac czytelników oznacza wyrażenie zgody na ich publikację w piśmie

DUNE 2000 była według mnie po prostu skandalem. I bardzo wątpię, czy pracowało nad nią kilkunastu programistów. Tego typu gra, czy raczej remake starego programu, powinna być dodawana za darmo do innych produktów, a nie sprzedawana po pełnej cenie. Druga sprawa, o której piszesz, to rzekoma nieuczciwość dystrybutorów. Nie bądź tak radykalny w swoich poglądach – wolny rynek polega przecież na tym, że każdy może oferować swój produkt za jaką chce cenę. Czy nazwiesz przecież nieuczciwymi producentów Cadillaca, bo sprzedają swój samochód drożej niż to robi Daewoo?



Co powinniśmy zrobić?

Fajnie by było, żebyście zrobili cennik sprzętu komputerowego. A czy zrobicie kalendarz Clicka na rok 2002?

Bartek

Cenniki sprzętu komputerowego można znaleźć w czasopismach specjalistycznych oraz, na przykład, we wtorkowym wydaniu Gazety Wyborczej. U nas na stronie 50 znajdziesz pewne wskazówki na ten temat. Natomiast, jeśli chodzi o kalendarz Clicka, to TAK! – kalendarz będzie.

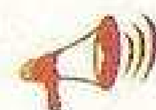


Click jest lepszy!

Z lekkim niepokojem przyjęłam wiadomość o zmianie naczelnego. Ale jeżeli ostatnie zmiany w CLICKU! są jego sprawką, to pozdrówcie go ode mnie! Według mnie CLICK! teraz jest jakiś taki... bardziej wciągający. Recenzje gier bardziej mi się podobają. Szczególnie do gustu przypadły mi recenzje z numeru 18. Natomiast chwała pomysłodawcy za naklejki na zeszyty w najnowszym numerze! Lecz nie ma róży bez kolców i szczerze mówiąc, niezbyt podoba mi się nowy wygląd tabelki z oceną.

Werk@

Nowy naczelny Clicka jest postacią dość odrażającą. Wyobraźcie sobie przeszło stukilowego faceta z ogromnym brzuszyskiem, wylewającym się zza spodni od dresu. Na owłosionej piersi nosi złoty łańcuch i sygnety na otłuszczonych paluchach. Zasługą nowego naczelnego nie jest więc na pewno fakt zmian w piśmie. Mamy z niego jednak inne pożytki. Nie wiadomo dlaczego ostatnio okoliczni sklepikarze i właściciele barów przynoszą nam równo co tydzień koperty z gotówką, mówiąc że to „z pozdrowieniami dla pana Froggera". Hmmmm...ciekawe, prada:)?



Ech ta ludzka zazdrość... Towarzysz Randall po prostu nie może znieść, że niektórzy są piękni jak Elvis, smukli jak łania i mądrzy jak Salomon. Stąd też zapewne jego zgryźliwy stosunek do mojej skromnej osoby ;)

Starałem się, by zmiany w CLICKU były stopniowe chcąc uniknąć totalnej rewolucji, która nie zawsze jest dobrym posunięciem. Cieszę się, że spodobały ci się i mam nadzieję, że inni czytelnicy podzielają twoje zdanie. „For the taste of things to come", jak to ktoś kiedyś powiedział.

Piotr Moskal, red. nacz.

Lara i Clickers







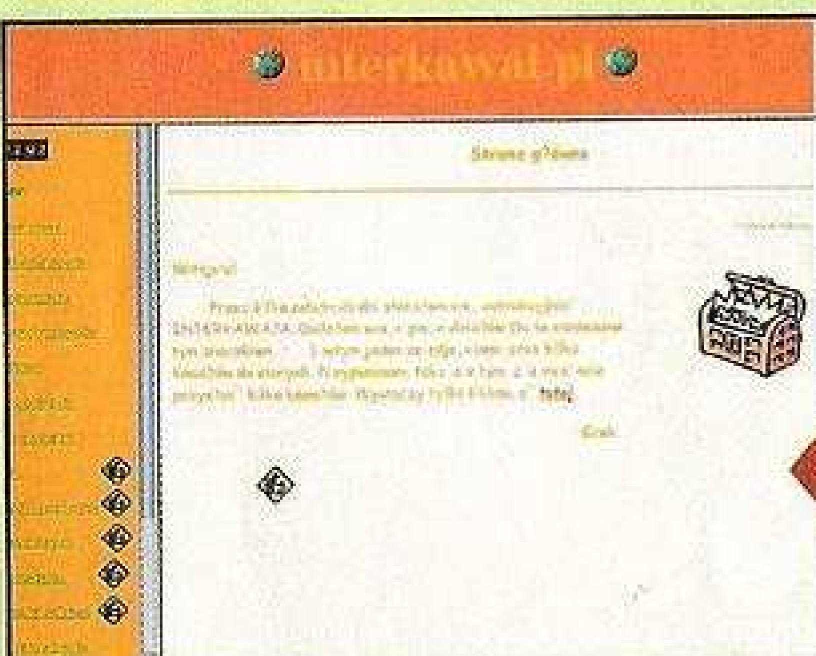
Tym razem w naszej galerii prezentujemy Wasze wizje radosnej rodziny (Lara C. i Clickers – rys. B.Smagieł) oraz tajemniczą Click's Gate – rys. Szmergiel. Dziękujemy za wszystkie rysunki!

WASZE STRONY

Witajcie!
W Internecie krąży moja strona WWW z kawałami. Czy moglibyście zamieścić jej test w CLICKU!?

Grek

http://interkawalpl.republika.pl



Nasz komentarz

Stron poświęconych dowcipom jest w Internecie bez liku. Nic więc dziwnego, że ich autorzy muszą się niezwykle starać, aby zostać zauważonymi w tym tłumie. Twoja strona na razie nie wybija się z tłumu, ale początki nigdy nie są proste. Cóż, musisz jeszcze troszkę nad nią popracować. Sam pomysł, mimo że bardzo ciekawy, nie zapewni ci sukcesu. Zadbaj też, aby umieszczone dowcipy były jak najnowsze.

WYGLĄD STRONY	3
TREŚĆ	4
OCENA OGÓLNA	3+

KUPONY ZNIŻKOWE

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry. Kupony ważne są do końca września

Wirtualny Świat

Jedynie z **CLICKIEM!** każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką **10 zł!**
Wysyłka gratis!

Sting	~~79 zł~~	**69 zł**	☐
Alien Nations 2	~~99 zł~~	**89 zł**	☐

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! – i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy **Wirtualny Świat** oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

CLICK! 20/2001

JEDYNA OKAZJA!
Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele doskonałych gier firmy IM GROUP.



Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz **5% taniej!** Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – GRATIS! Jeśli masz pytania, dzwoń: (0-22) 832-54-31.

CLICK! 20/2001

Kupuj z **CLICKIEM!**
Teraz każdy zamawiający otrzyma w prezencie podkładki pod mysz komputerową.
TOPWARE poleca gry w polskiej wersji językowej.

JACK ORLANDO: DIRECTOR'S CUT – **29,95 zł**
TOON CAR – **19,95 zł**
WORLD WAR III – **79 zł**

Wyślij do nas zamówienie na karcie pocztowej – koniecznie naklej kupon, podaj tytuły zamawianych gier oraz swój adres. Jeśli wartość zamówienia przekroczy 50 zł, WYSYŁKA GRATIS!!! W przeciwnym razie koszty wysyłki (8 zł) pokrywa kupujący. **Nasz adres:**TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała tel. (0-33) 813-03-16.

CLICK! 20/2001

WIELKA PROMOCJA!
Z **CLICKIEM!** możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT **10 % taniej!**
Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier GRATIS!

CLICK! 20/2001

ROZWIĄZANIE KONKURSU WAKACYJNEGO cz.2

WIELCY WYGRANI

- Kacper Kuśmierczyk z Olbięcina gra Giants
- Paweł Antosik z Końskich gra Giants
- Krzysztof Sawicki z Gryfina gra Giants
- Marcin Olejarski z Rzeszowa gra Giants
- Rafał Sobota z Rudy Śląskiej gra Giants
- Maciej Zembik z Czarnkowa gra Giants
- Krzysztof Straus z Dobrego Miasta gra Giants
- Monika Kunant z Gdyni gra Giants
- Piotr Falkowski z Mirostowic Dolnych gra Giants
- Damian Lewinowicz ze Świdnicy gra Giants
- Marta Piątkowska z Zielonej Góry gra Giants
- Maciej Boroń z Liszek gra Giants
- Przemysław Sitek z Grabowa gra Giants
- Darek Borowiecki z Gwdy Wielkiej gra Serious Sam
- Rafał Rudaszewski z Galin gra Black & White
- Mateusz Samołyk z Gdańska gra Emperor: Battle for Dune
- Łukasz Dudek z Brzegu gra Emperor: Battle for Dune
- Dariusz Dąbrowski z Kuleszów Kość. gra Emperor: Battle for Dune
- Rafał Paszkiewicz z Sandomierza program Music Maker Junior
- Piotr Petelicki z Międzylesia program Music Maker Junior
- Marcin Tekieli z Krakowa program Music Maker Junior
- Tomasz Głowacki z Chocianowa gra Giants
- Filip Włosek z Myśliborza gra Giants
- Łukasz Milik z Kielc gra Giants
- Paweł Forczek z Piwnicznej gra Giants

Gratulujemy!

W numerze 19/2001 chochlik drukarski ukradł pytanie konkursowe do ALIEN NATIONS 2. Brzmiało ono: Ile ras występuje w grze? Dodatkowy kupon konkursowy zamieszczamy obok!

Jak oceniamy gry?

Na jaką platformę jest ta gra?

- PC – Opisujemy wersję na tę platformę
- GBC – Jest lub będzie gra także dla...
- PSX – O tym już pisaliśmy
- XBox – Na tym nie zagrasz

PC | GBA | GBC | XBox | PSX | A / PL

Clicker's Adventure

10 zł | CLICK! / ClickSoft | 1-99 graczy

Min: Pentium 75, 16 MB RAM, 10 MB HD
Zal: Pentium II 400, 128 MB RAM, 80 MB HD

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 6

\+ Doskonała zabawa, dużo humoru, gwarantowana rozrywka przez cały tydzień

– Gra tak wciąga, że nie można się od niej oderwać, zapominasz o bożym świecie

Nie istnieją gry doskonałe, ale ta jednak jest ideałem. Jeśli nie wierzycie, sami spróbujcie w nią zagrać, a się przekonacie – 5+

WERSJA POLSKA
Doskonała robota, świetnie podłożone głosy całej redakcji CLICKA! Po prostu super – 6-

- Wersja językowa: po polsku (PL) czy może po angielsku (A)
- Tytuł gry, jej cena, producent oraz dystrybutor i liczba graczy
- Wymagania sprzętowe: minimalne oraz zalecane
- Nasza ocena grafiki, dźwięku oraz frajdy
- To, co podobało się nam najbardziej i co jest dobre
- Najistotniejsze minusy i wpadki autorów danej gry
- Nasza ocena końcowa gry. Obok niej krótkie podsumowanie danego tytułu
- Ocena wersji polskiej. Tu wylewamy nasze żale (lub wyrażamy podziw) dla pracy dystrybutora

Konkurs z CLICK 18/2001

TOP 20: Paweł Widzyk z Krakowa
MAX PAYNE – Odp.: Max jest agentem Federalnego Biura Śledczego – Jacek Rojewski z Mosiny
MONGOL INVASION – Odp.: Możesz grać klanami japońskimi lub Mongołami – Dawid Sidełko z Nowego Targu
BG2: TRON BHAALA – Odp.: Do serii powstały dwa dodatki – Marek Kondratowicz ze Szczecina
STING – Odp.: Sting działa w Fortune Hill – Łukasz Wojniłowicz z Jarocina

CLICK! TOP 20 | CLICK! Alien Nations 2

PLAN LEKCJI

PONIEDZIAŁEK

WTOREK

ŚRODA

Jak wykończyć panią od polskiego?
1. Nie odróżniaj twórczości Mickiewicza od powieści Sienkiewicza
2. Spytaj, kim właściwie był Kochanowski
3. Powiedz, że W.Reymont dostał nagrodą Wedla...

Sposób na matematyka:
1. Zgódź się że 2+2=4, ale jest to jedynie wynikiem koszmarnej pomyłki
2. Twierdzenie Pitagorasa spróbuj zastosować do okręgów i elips
3. Na klasówce napisz na kartce, że chcesz dostać $5^{-4}-2x+y$

Jak przeżyć w szkole i nie dać się zwariować? To proste! Posłuchaj CLICKERSA!
Poniedziałek: to najgorszy dzień, wmów sobie, że to kara za... niedzielene leniuchowanie, obżarstwo pizzą, itp!
Wtorek: drugi dzień koszmaru. Ale pomyśl, że już jeden dzień szkoły za tobą!
Środa: teraz będzie łatwiej, jest środek tygodnia. jeszcze tylko dwa dni i...
Czwartek: jeśli nie możesz wysiedzieć w ławce, przypomnij sobie poniedziałkowy koszmar!
Piątek: czym jest tych kilka godzin? Jutro wolne!!!

CZWARTEK

PIĄTEK

KALENDARZ – JAK DOTRWAĆ DO KOŃCA 2001

Październik

Pn	1	8	15	22	29
Wt	2	9	16	23	30
Śr	3	10	17	24	31
Cz	4	11	18	25	
Pt	5	12	19	26	
So	6	13	20	27	
N	7	14	21	28	

Listopad

Pn		5	12	19	26
Wt		6	13	20	27
Śr		7	14	21	28
Cz	1	8	15	22	29
Pt	2	9	16	23	30
So	3	10	17	24	
N	4	11	18	25	

Grudzień

Pn		3	10	17	24
Wt		4	11	18	25
Śr		5	12	19	26
Cz		6	13	20	27
Pt		7	14	21	28
So	1	8	15	22	29
N	2	9	16	23	30

Symbolem ◯ oznaczono dni ukazywania się CLICKA!

JUŻ 16 PAŹDZIERNIKA W SPRZEDAŻY GRA

ORIGINAL WAR PL

za 29,90!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami i wkładkami do płyt

Gra ORIGINAL WAR PL na 2 płytach CD

Dokładna instrukcja do gry

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycją jest Original War – nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 16 października kup kolejny egzemplarz eXtra Gry – nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com
Extra Gra w Internecie: www.extragra.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl